

HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

JANUAR 1/87

Star Trek

Raumschiff Enterprise fliegt wieder

Wild Bill spricht

Brisantes Interview mit dem Microprose-Boß

Neue »Bard's Tale«-Tips in

★ **Hallo Freaks**



Leserbriefe 78	1942 88	Starflight 98
Fragen, Antworten, Kommentare	C 64 (Schneider, Spectrum, C 16)	MS-DOS
Boulder Dash Construction Kit 80	Pai Chess 90	Icon Jon 98
Spielpaß total für Kreative	Spectrum (Schneider)	Schneider
C 64 (Atari XL/XE)	Highlander 90	Wild Bill Stealey — zwischen
Preview: Star Trek 82	C 64 (Schneider, Spectrum)	Pentagon und Softwarehaus 103
Ein erster Vorab-Bericht über den	Ace of Aces 92	Ein Gespräch mit dem legendären
neuen Spiele-Knüller zur TV-Serie	C 64	Chief von Microprose Software
»Raumschiff Enterprise«	Moonmist 92	Ein Stündchen mit Anita
Sanxion 84	C 64 (Amiga, Apple II, Atari	plauschen 108
C 64	XL/XE/ST, Macintosh, MS-DOS)	Interview mit »The Power- Programmiererin Anita Sinclair
Werner (mach hin!) 84	Galvan 95	Antiraid-Wettbewerb 111
Schneider (C 64)	Schneider (C 64, Spectrum)	Tolle Preise zu gewinnen
Starglider 87	Airline 95	Softnews 113
Atari ST (C 64, Schneider)	Atari XL/XE (C 64)	Aktuelle Neuigkeiten
Hypaball 87	Ikarri Warriors 97	Hallo Freaks 116
C 64	Schneider (C 64, Spectrum)	Neue Spiele-Tips mit Petra
Super Huey II 88		
C 64		



Leserbriefe

Leiblingspiel 1986. Hier noch einmal unsere Adresse:
Redaktion Happy-Computer
Hans-Pinsel-Str. 2
8033 Haar bei München
(PS: Probes neues Jahr!) (ba)

Rundum-Meinung

Ich will mich einmal über die einzelnen Rubriken des Spieleteils äußern:
— Die Leserbriefseite finde ich ganz gut, da hört man auch mal die Meinung von anderen Leuten.

te auf dem laufenden halten. Ähnliches gilt für Soft-News: Wenn ein wirklich heißes Spiel in der Luft liegt, bringen wir ab und zu schon vorab ein Bildschirmfoto, um die erste Neugier zu befriedigen. Aber Soft-News besteht ja auch aus den Hitparaden, Karositzisten, Klatsch und Tratsch. Es wäre interessant, wenn wir mehr Zuschriften zu diesem Thema erhalten würden. Inwieweit seid Ihr an Vorabinformationen interessiert und wie sollte die Mischung bei Soft-News aussehen?

uns also jeden Monat die interessantesten Programme heraus. Das sind zum einen die besten Spiele, die uns in den letzten vier Wochen untergekommen sind, zum anderen aber auch Titel mit großen Namen. Wenn ein Spiel also in aller Munde ist, durch Werbung ordentlich gepowert wird oder besonders vielversprechend ist, testen wir es in jedem Fall gründlich. Das Resultat kann dann auch mal ein knüppeldicker Ruffel sein, zumal wir sehr kritisch bewerten.

Gunship wird zwar in Europa veröffentlicht, aber wahrscheinlich erst Anfang 1987. Die Entwicklungsdauer des Spiels hat viel länger gedauert, als erwartet. Ein Test folgt demnächst. (hl)

Vorsicht, Hype!

Eigentlich ist er in der Schallplatten-Branche zu Hause, aber seit einiger Zeit hat er sich auch im Software-Bereich angesiedelt. Hier fühlt er sich sogar recht wohl und hat schon so manches Opfer auf dem Gewissen.

Die übliche Kreatur, von der wir reden, ist der Hype. Unter einer Hype versteht man ein Produkt, das von seiner Firma auf Teufel komm raus gepuscht und gepowert wird, obwohl es den Aufwand eigentlich gar nicht wert ist. Durch den gewaltigen Promotion-Aufwand soll der potentielle Käufer dennoch verführt werden — frei nach dem Motto: Erst kommt das Image; das Produkt selber ist zweitrangig.

Der Software-Hype entsteht ganz einfach: Man nehme sich einen großen Namen (TV-Serie, Kino-Film, Spielautomat etc.), fange Monate vor der Veröffentlichung mit massiver Werbung an und rücke ja keine vorzeitigen Testmuster an die Fachzeitschriften raus. Daß sich spielerische Müll, der derart hochgepöppelt wird, dann auch wirklich verkauft, erleben wir von Monat zu Monat. Drum prüfe, wer sich ewig bindet (wer weiß ob sich was besseres findet)! Im Klartext heißt das: Niemals blind ein Spiel kaufen, sondern erst einen Blick darauf werfen und unsere messerscharfen Tests studieren.

Abschließend noch eine Bitte: Beteiligt Euch weiterhin so aktiv an der Leser-Hitparade! Jeden Tag wird ein Stapel Karten ausgewertet und in unsere Redaktions-PC getippt. Da so viele Leser mitmachen, ist das Ergebnis repräsentativ.

Bei der Leser-Hitparade kann man alle vier Wochen neu mitmachen — einfach die aktuellen drei Lieblingsspiele auf eine Postkarte schreiben, Computertyp nicht vergessen und an unsere Redaktion (Kennwort: Top 10) schicken. Bei der Jahres-Hitparade kann man auch noch mitmachen. Schickt uns bis zum 15. Januar eine Karte mit Eurem



Stimmung, Jung: Jahreswechsel in unserem Software-Labor

— Die Soft-Story ist zwar interessant, könnte aber zugunsten anderer Teile wegfallen, da gute Spiele doch sowieso noch ausführlich getestet werden.

— Die Spieletests finde ich sehr gut; mit dem Bewertungskärtchen sind alle wichtigen Informationen da.

— Soft-News: Hier gilt ähnliches wie für Soft-Story.

— Hallo Freaks: Eine tolle Einrichtung. Allerdings finde ich, daß „Elite“ zu ausführlich behandelt wurde — schlecht für alle, die es nicht besitzen.

(Claus Schubert, München)

Für die lobenden Worte zunächst mal herzlichen Dank. Bei Soft-Story steht meistens eine Persönlichkeit aus der Computer-Szene im Mittelpunkt und weniger bestimmte Programme. In Ausgabe 11/86 drehte es sich einmal um neue Spiele, weil wir die Gelegenheit nicht verpassen wollten. Euch anlässlich eines England-Besuchs vorab die heißesten Neuheiten vorzustellen. Es stimmt natürlich, daß ein beachtlicher Teil der Spiele später richtig getestet wird, aber wir wollen unsere Leser möglichst frühzeitig mit Informationen über neue Produk-

te die Elite-Tips waren ungewöhnlich ausführlich, aber zum einen ist das Programm sehr weit verbreitet (es gehört zu den meistverkauften Computerspielen in Deutschland) und zum anderen lagen uns bündelweise Anfragen vor. In diesem besonderen Fall haben wir deshalb ein regelrechtes Eine-Special gebracht. (hl)

Wer kommt rein?

Wird im Spieleteil jedes neue Programm getestet, egal ob es gut oder schlecht ist, um entweder zum Kauf an- oder abzurufen? Oder werden nur die guten Spiele in den Testberichten erwähnt? Zuletzt würde ich noch gerne wissen, ob (oder wann) die Hubschrauber-Simulation „Gunship“ getestet wird, weil dieses scheinbar sehenswerte Programm schon in einer vorherigen Ausgabe kurz angesprochen wurde. Wird es überhaupt auf den deutschen Markt kommen?

(Christian Schulz, Hamm)

Es ist klar, daß wir aus Platzgründen nicht jede Neuerscheinung testen können. Wir picken

Tips zu den Spieletips

Uns erreichen regelmäßig einige Fragen zu unseren Hallo Freaks-Seiten mit den Spieletips, die wir an dieser Stelle einmal pauschal beantworten.

Wer Fragen zu einem Computerspiel hat, einen POKE sucht oder bei einem Adventure steckenbleibt, kann an unsere Redaktion, Kennwort „Hallo Freaks“ schreiben. Anfragen werden natürlich kostenlos veröffentlicht. Wir können aber aus Platzgründen leider nicht garantieren, daß alle Fragen abgedruckt werden.

Wer eine Frage entdeckt, die er beantworten kann und sich berufen fühlt, dem armen Leser aus der Patsche zu helfen, kann natürlich helfen. Einfach den Tip aufschreiben und an uns schicken. Alle veröffentlichten Hinweise und Tips werden von uns je nach Qualität und Quantität honoriert. Für Mini-Schnipsel gibt es 20 Mark, aber für ebenso ausführliche wie gute Tips können auch 100 Mark und mehr herauspringen. Wir nehmen auch gerne Hilfen zu Spielen entgegen, für die noch keine Frage veröffentlicht wurde. Wer nicht will, daß sein Name veröffentlicht wird, schreibt das einfach auf den Brief. Briefe ganz ohne Absender akzeptieren wir nicht.

Schritt-für-Schritt-Lösungen werden nicht so gern gesehen, da wir helfen wollen, ohne den Spielspaß zu räumern. Karten sind zum Beispiel erwünschte Freak-Delikatessen. Aber auch hier gilt: Wir können leider nicht jeden Spieletip veröffentlichten, der uns erreicht.

Wer dringende Hilfe zu einem Spiel braucht, wende sich bitte schriftlich an Hallo Freaks. Telefonische Anfragen in der Redaktion können wir leider nicht beantworten. (hl/wg)



ocean

They sold a

DIGITAL
INTEGRATION

ACTIVISION
AN AMBLIN ENTERTAINMENT COMPANY

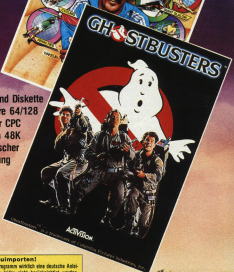
MILLION



Vier Super-Spiele zum Preis von einem: Eine Flugsimulation, ein Karate-Knüller, Weltraum-Action und ein Kino-Hit!



Auf Kassette und Diskette für Commodore 64/128 Schneider CPC Spectrum 48K mit deutscher Anleitung



Vorsicht vor Graumportern!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können nicht berücksichtigt werden.

Ocean Deutschland, An der Gumpenstrasse 24, 4044 Kamm 2

Vertrieb: Fachware - Mikrofilm - **MACINTOSH-REKORDER** - Distribution in Österreich: Karasoft

Ocean-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von **REWE**, **ALDI** und **COLETTA** sowie in allen gutsortierten Computershops und in guten Versandhändlern!



Boulder Dash Construction Kit

Ein Klassiker wird ausgereizt: Fans des Dauerbrenners »Boulder Dash« können jetzt neue Spielfelder selbst zusammenstellen.

Das Geschicklichkeits-Spiel Boulder Dash hat sich schon längst seinen Platz in der Software-Ehrengalerie verdient. Unvergessen sind die langen Herbstabende im Jahre 1994, an denen sich ein Großteil unserer Redaktion an diesem Spiel versuchte. Selbst eingeschworene Spiele-Muffel liebten an Atari- und Commodore-Computern und suchten verzweifelt den Weg ins nächste Spielfeld.

Mittlerweile sind mit »Boulder Dash II« und »Boulder Dash III« zwei Nachfolger erschienen, die jeweils 16 neue Spielfelder bieten. Doch jetzt ist der absolute Leckerbissen für Boulder Dash-Süchtler und solche, die es werden wollen, erschienen. Das »Construction Kit« bietet neben 16 neuen Levels einen komfortablen Editor, mit dem man ohne jegliches programmiermechanisches Wissen kreativ sein kann. Mit Joystick und etwas Fantasie gelingen in Windeseile selbstgeschaffene Level, die langen Spielspaß garantieren.

Do it yourself

Zur Auftrachtung (und Information für Einsteiger) erläutern wir an dieser Stelle das Boulder Dash-Spielprinzip kurz. Der Held des Spiels ist ein putziger kleiner Kerl namens Rockford, der eine merkwürdige Beschäftigung hat. Er muß eine bestimmte Anzahl Diamanten in einem Spielfeld auf sammeln, um die nächste Etappe zu erreichen. Ein Spielfeld ist viermal so groß wie der Bildschirm, auf dem die Grafik geschildert wird, wenn sich Rockford in eine Richtung bewegt.

Das Diamanten-Sammeln hat aber so seine Tücken. In vielen Bildern wimmelt es nur so von Felsen (Boulders), die Rockford weggeschoben kann. Fällt ihm aber ein Felsbrocken auf den zarten Hinterkopf, verliert er ein Leben. Wenn man ein Spielfeld innerhalb des Zeitlimits nicht schafft, hat dies die gleiche un-



angenehme Konsequenz. Außerdem gibt es seltsame Wesen, deren Berührung für Rockford tödlich ist. Andererseits verwandeln sich einige dieser Wesen in kostbare Diamanten, wenn man einen Felsen auf sie schießt.

Man muß also oft die Diamanten erst erzeugen, dann auf sammeln, den Ausgang suchen und dann zum nächsten Spielfeld verlaufen. Räumt Rockford vier Level ab, folgt eine Bonus-Sequenz, in der man ein Extra-Leben erhält und Bonus-Punkte sammeln kann.

Man muß die Besonderheiten der Wesen, die Verteilung der Diamanten, Felsen und Wände genau studieren, um einen Level zu schaffen. Daraus resultiert auch der hohe Spielreiz bei Boulder Dash: Viele Spielfelder verlangen mehr Denkarbeit als Joystick-Kunst, da man regelrechte Puzzles auseinanderrüpfen muß, um an die Diamanten heranzukommen.

Das Boulder Dash Construction Kit besteht aus zwei Programm-Teilen: dem Editor, mit dem man Spielfelder selbst entwerfen kann und dem eigentlichen Spiel. Letzteres hat eine Besonderheit: Man kann jetzt eigene File-Namen eintippen, der dann geladen wird. Quasi als kostenlose Zugabe wird »Boulder Dash IV« mitgeliefert. Bevor mit dem Editor eigene Levels ent-

Mitmachen und gewinnen: Wer entwirft das beste Spielfeld?

Wer sich das Boulder Dash Construction Kit zulegt, kann bei unserem neuen Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Databyte und Ariolasoft mitmachen. Wir suchen nämlich das originellste, trickreichste und einfallreichste Boulder Dash-Spielfeld! Setzt Euch also an den Editor und laßt Euch etwas besonders Tolles einfallen. Schickt uns eine Kopie Eures besten, selbstgemachten Levels auf Diskette oder Kassette.

Damit Ihr Zeit habt, in Ruhe an Euren Spielfeldern zu tüfteln, ist der Einsendeschluß erst am 15. Februar 1987. Unser Boulder Dash-Experten-Gremium prüft jede Einsendung und kürt die Gewinner. Der 1. Preis für das beste Spielfeld ist ein Boulder Dash-Fan-Paket mit einem gerahmten Rockford-Poster mit Widmung, einem Boulder Dash T-Shirt und drei neuen Databyte-Spielen. Als 2. bis 11. Preis winken je zwei aktuelle Databyte-Spiele und als 12. bis 31. Preis je ein Boulder Dash T-Shirt.

Neben dem Datenträger,

auf dem Euer Spielfeld gespeichert ist, brauchen wir folgende Angaben:

- Computertyp
- File-Name und Lösungs-weg des Spielfelds
- Absender

Außerdem habt Ihr die Chance, daß Euer eingesandter Level in »Boulder Dash IV« verwendet wird. Aus den schönsten Spielfeldern wird nämlich ein neues Boulder Dash-Spiel programmiert, bei dem Ihr zu den Autoren zählen könnt! Das Mitmachen lohnt sich also doppelt: Zum einen gibt es Sachpreise zu gewinnen, zum anderen könnt Ihr so ein neues professionelles Spiel mitgestalten!

Alle Einsender erklären sich durch die Einsendung bereit, daß ihr Spielfeld für ein neues Boulder Dash-Programm als Vorlage verwendet werden darf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unsere Adresse: Redaktion Happy-Computer Kennwort: Boulder Dash Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar. (H)

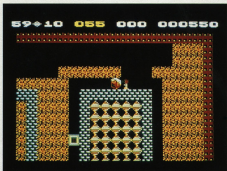
sehen, spielt man sich erst einmal an diesen 18 brandneuen und recht gemeinen Spielfeldern warm.

Im Editor erscheint am rechten Bildschirmrand eine Menüpalette mit zahlreichen Bildsymbolen. Um beispielsweise einen Diamanten in das Spielfeld zu setzen, bewegt man einen Cursor auf das Diamanten-Bild und drückt den Feuerknopf des Joysticks. Wenn man den Cursor nun wieder über das Spielfeld bewegt und dort den Feuerknopf drückt, setzt man jeweils einen Diamanten ab. Auf diese unkomplizierte Weise werden sämtliche Figuren und Gegenstände, die in Boulder Dash vorkommen, aufs Spielfeld gepflanzt. Darunter befinden sich einige Neuheiten, die es beim Ur-Boulder Dash noch nicht gab.

Rockfords Verwandtschaft kann zum Beispiel auftauchen. Man muß eine Spielfigur, die unserem Helden aufs Haar gleicht, unbedingt beschützen. Sobald der Zwilling-Rockford vernichtet wird, erwacht es auch Ihre Spielfigur! Und dann gibt es noch eine neue Mauer-Variante, die selbständig Lücken schließt und so überraschend Wege versperren kann.

Einige Kommandos kann man auch über die Tastatur eingeben, was nach ein wenig Gewöhnungzeit schneller geht als das Anklicken in der Menü-Palette. Natürlich darf man auch alle Spiel-Parameter bestimmen: Wieviele Diamanten Rockford sammeln muß, um zu entkommen, wieviele Punkte der Spieler pro Level zur Verfügung steht, wie schnell sich Rockford bewegt und so weiter.

An ein paar Sonder-Funktionen hat der Programmierer auch gedacht. Durch »Random« werden per Zufall 20 Objekte (zum Beispiel Felsen oder Diamanten) über das gesamte



Brandneues Level beim Zugabe-Spiel »Boulder Dash IV«

Spielfeld verteilt. Es gibt sogar eine »Line«-Funktion, um ganze Linien mit einem bestimmten Objekt zu ziehen.

Aufgrund der Größe des Spielfelds kann man immer nur ein Viertel davon bearbeiten. Doch durch Druck der Taste <F> erscheint eine Übersichtskarte des ganzen Spielfelds.

Nun positioniert man den Cursor einfach über den Teil des Feldes, den man jetzt bearbeiten will und drückt den Feuerknopf.

Während ein hausgemachter Level im Entstehen ist, kann man jederzeit ein Probestein wagen. Der Entwurf läßt sich sofort in der Praxis testen und gegebenenfalls verbessern.

GRAFIK	88 ★	=====
SOUND & MUSIK	44 ★	=====
HAPPY-WERTUNG	89 ★	=====

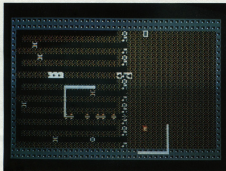
C 64 (Atari XL/XE)
Geschicklichkeits-Spiel
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Construction Set für einen
Spieler-Klassiker



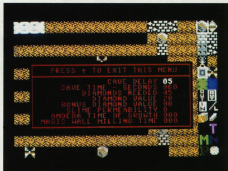
Die Spiele, die man mit dem Construction Kit generiert, laufen leider nicht ohne das Hauptprogramm. Das ist eigentlich auch der einzige wesentliche Minuspunkt, der uns beim Testen aufgefallen ist. In spielerischer Hinsicht ist dieses Boulder Dash-Krönung ein unwiderstehliches Prachtstück, das zudem für einen fairen Preis erhältlich ist. Allein die neuen Level von »Boulder Dash IV« sind schon das Geld wert, aber der hervorragende Editor setzt dem noch die Krone auf. Selbst der hoffnungsloseste technische Laie kann innerhalb von wenigen Minuten ein tolles Spielfeld selber machen. Alles, was er dazu braucht, ist Fantasie.

Die Kassettens-Version ist leider etwas umständlich. Wenn man eine Spielsequenz mit eigenen Levels zusammensetzen will, muß man die Spielfelder zwangsläufig in der richtigen Reihenfolge auf Band speichern. Das Umkopieren eines Spielfelds (das nicht einmal ein halbes KByte Daten schluckt) kann aber vom Editor aus geschehen. Bei der Disketten-Version geht das alles etwas schneller und komfortabler.

Echte Boulder Dash-Fans werden diesen Test gar nicht mehr zu Ende gelesen haben, sondern sind in das nächste Geschäft gestürmt, um sich das Construction Kit zu besorgen. Wer noch nicht vom Rockford-Fieber befallen ist, sollte sich das Programm unbedingt einmal in Ruhe ansehen und ein Weilchen damit spielen. Boulder Dash ruft selten Liebe auf den ersten Blick hervor, da mit Grafik- und Sound-Mätschen gespart wird. Vielmehr hat das knifflige Spielprinzip mit strategischen Elementen dafür gesorgt, daß es sovieler Boulder Dash-Fans gibt. Das klare Fazit der Redaktion zum Construction Kit: Sehr empfehlenswert! (hl)



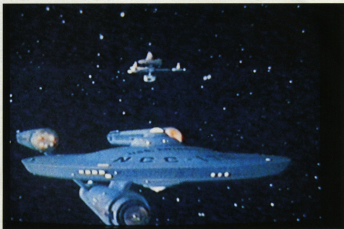
Die Spielfeld-Übersicht des Editors



Der Spieler kann alle Parameter leicht einstellen

Star Trek

Captain Kirk an Scotty: Bereitmachen zum Beamen. Das Computerspiel zur TV-Serie »Raumschiff Enterprise« ist im Anflug. Die Crew der Spiele-Redaktion präsentiert die ersten Bilder.



So kennt man Raumschiff Enterprise aus der Fernseh-Serie

Feste soll man feiern, wie sie fallen. Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums der Fernsehserie Raumschiff Enterprise erscheint jetzt ein aufwendiges Computerspiel, das Captain Kirk, Mr. Spock & Co. mit digitalisierten Bildern auf den Monitor bringt. Das Programm nennt sich nach dem amerikanischen Originaltitel der Serie »Star Trek«.

In der letzten Ausgabe haben wir Euch einen Test des Spiels versprochen, aber leider sind die Programmierer nicht rechtzeitig fertig geworden. Zu Redaktionsschluss lag uns eine Atari ST-Version vor, die erst zu zirka 80 Prozent fertig programmiert war. Da wir im Gegensatz zu anderen Zeitschriften nur fertige Spiele testen und unsere Leser nicht verschaukeln wollen, können wir Euch jetzt leider nur mit einem Vorschau-Bericht (Preview) dienen. Den kritischen Test mit den Wertungen findet Ihr dann in der nächsten Ausgabe, sofern die Programmierer nicht wieder über die Stränge schlagen und den Termin übersehen.

Die ST-Version, von der wir Euch die ersten Bilder zeigen können, wird als erste erscheinen. Umsetzungen für C 64, Schneider und Spectrum sollen folgen, doch bei ihnen wird man wesentliche Abstriche bei der Grafik machen müssen. Die ist beim ST nämlich ein Leckerbissen und schluckt gleich mehrere hundert KByte. Die wichtigsten Figuren der Serie wurden für das Spiel digitalisiert. So entstanden erstaunlich echte Abbilder sieben Besatzungsmitglieder: Captain Kirk, Mr. Spock,

Scotty, Dr. McCoy, Chekov, Sulu und Lieutenant Uhura.

Zu Beginn erscheint die Kommando-Brücke mit allen Hauptfiguren auf dem Bildschirm. Durch das Anklippen einer Person gelangt man in Umarmen, in denen man Aktionen einleiten kann, für die die Figuren auch in der TV-Serie zuständig sind.

Auf einer animierten 3D-Sternkarte klickt man einfach einen Zielstern an und schon kann man mit Überlichtgeschwindigkeit losdüsen. In einem Sonnensystem verrät der spitzohrige Vulcanier Mr. Spock wichtige Daten über jeden einzelnen Planeten. Außerdem erfährt man, ob das System unter der Kontrolle der Föderation (gut Freund) oder in der Gewalt von Klingonen und anderen

Schurken ist. Captain Kirk kann auch einen Expeditions-Trupp zusammenstellen, der dann wie in der TV-Serie auf einen Planeten gebeamt wird.

Wenn die Enterprise durch ein Sonnensystem fliegt, kann sie auch von einem Raumschiff angegriffen werden. Das Gefecht wird dann in 3D-Vektor-Grafik dargestellt, die an »Elite« erinnert, aber natürlich viel schneller ist. Im Atari ST wähet und schaltet nicht umsonst ein 68000-Prozessor.

Bei der fertigen ST-Version sollen noch digitalisierte Musik und Sprachausgabe dankkommen. Wenn Star Trek spieltechnisch das hält, was die Grafik verspricht, könnte das Programm ein echter Krüller werden, der nicht nur Enterprise-Fans begeistert. (hl)



Digitalisierte Grafik aus Captain Kirks Logbuch



Kurs auf Sahiel: Die 3D-Sternkarte ist hervorragend animiert

Databyte presents



Spy vs Spy - Arctic Adventures
Das neueste Abenteuer was der Spin-Klasse. Zwei Spin-Spieler kämpfen auf dem Polarkreis und sogar in den Igloo! Da kommen die Kristalle und Eisern die Piratinsel!



Atari 400/800/XL/XE - Commodore 64/128

Spy vs Spy - Island Capers
Der Spin-Klasse! Schauplatz ist diesmal eine einsame Insel in der Südsee. Da wecken die Palmen!



Atari 400/800/XL/XE - Schneider - Spectrum Commodore 64/128

Nun kommt Panama-Joe! Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Goldschatz klettert er sich durch die Antiken-Pyramiden! Banale Totenköpfe und gräßliche Spinnen stellen sich ihm in den Weg. Wird er es schaffen? - Es liegt an Euch!



Atari 400/800/XL/XE - Commodore 64/128



Ein schnelles Action-Arcade-Spiel mit brillanter Grafik - für einen oder sogar zwei Spieler! Mit Konstruktions-Kit für Eure eigenen Spielfeld-Ideen.



Atari 400/800/XL/XE - Commodore 64/128



Das absolute Maß für alle Boulder-Dash-Fans! Darauf habt Ihr alle lange gewartet! Macht Euch Euer eigenes Boulder-Dash!



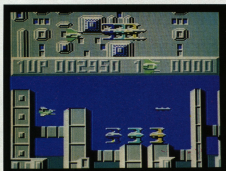
Atari 400/800/XL/XE - Commodore 64/128



Erhältlich bei: Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh, Tel. 0524/805394
Rushware, An der Gumpgesbrücke 24, 4044 Kaarst, Tel. 02101/60040
Profisoft, Sutthauer Str. 50-52

DATABYTE

Databyte, 16 Wolsey Mews, Kentish Town, London NW52DX, Tel. 01-482 1755



Die Skandinavier kommen! Daß gute Programme nicht nur in England und Amerika geschrieben werden, beweist der Finne Stavros Pasoulas. Sein Actionspiel »Sanxion« ist ein reinrassiges C 64-Programm mit leckerer Grafik, das Action-Fans rauchende Joysticks bescheren wird.

Die Handlung des Ballerspiels ist ein wenig an den Haaren herbeigezogen, aber in dieser Hinsicht ist man ja einigee gewohnt. Außerirdische haben die Menschheit seit Jahrhunderten beobachtet und sind nun zu dem

Entschluß gekommen, daß es sich hierbei um ein ausgesprochen gefährliches Volk handelt. Die schnellen technologischen Fortschritte und die Kriegslusternheit der Erdlinge lassen Schlimmes befürchten, wenn die Menschen erst einmal den Weltraum erobern. Die Aliens halten sich jetzt für besonders schlau und wollen zur Vorbeugung die Erde vernichten. In einer schnellen Kooperation bauen die Amerikaner und Sowjets aber den Super-Abfangjäger Sanxion, der die Erde vor den Angriffsflohen schützen soll.

Sanxion

GRAFIK	85 ★	<div style="width: 85%;"></div>
SOUND & MUSIK	80 ★	<div style="width: 80%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	79 ★	<div style="width: 79%;"></div>



C 64

Action-Spiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Ballerspiel der Oberklasse

Der Spieler ist natürlich der Pilot des Schiffs und kämpft nun Level für Level gegen die Angreifer. Der Bildschirm wird in »Uridium«-Manier von rechts nach links gescrollt und der Sanxion-Jäger rauscht flott über verschiedene Landschaften, wo sich zahlreiche feindliche Sprotles die Ehre geben. Das Scrolling ist absolut erstklassig. Außerdem hat sich der Programmierer noch einen kleinen Grafik-Gag einfallen lassen: Im oberen Bildschirm-Drittel sieht man das Szenario aus der Vogel-Perspektive. Das bringt nicht nur

einen tollen Effekt, sondern auch besseren Überblick, da man hier früher sehen kann, welche Gegner sich von links und rechts ansprechen.

Neben der gekonnten Grafik sorgen 9 Bonus-Sequenzen, über 80 Angriffsmuster und Rob Hubbard-Musik für die Spiel-Motivation. An Uridium kommt Sanxion alles in allem ganz heran, aber spielerisch gefällt es uns besser als viele andere Action-Programme, die derzeit den Markt überfluten. Wer ein schönes Ping-Ping-Spiel sucht, sollte zugreifen. (14)

Werner (mach hin!)

GRAFIK	81 ★	<div style="width: 81%;"></div>
SOUND & MUSIK	34 ★	<div style="width: 34%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	39 ★	<div style="width: 39%;"></div>

Schneider (C 64)
Geschicklichkeits-Spiel

29 Mark (Kassette),

39 Mark (Diskette)

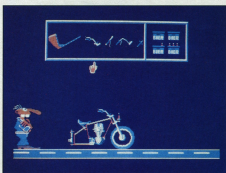
Spiel über den gleichnamigen Comic-Helden



Lang genug hat es ja gedauert, aber jetzt liegt endlich das Computerpiel um Werner, Deutschlands ungewöhnlichsten Comic-Helden, vor. »Werner mach hin!« lautet der vollständige Titel des Werks, für das Comic-Zeichner Brösel höchstpersönlich die Bilder gemalt hat. Das hat sich auch wirklich gelohnt, denn grafisch ist die gezeichnete Schneider-Version hervorragend. Der Titelheld ist sofort wiederzuerkennen und erscheint in bester Comic-Qualität auf dem Monitor. Für relativ wenig Geld erhält

man eine regelrechte Werner-Spielesammlung: Gleich vier Programme befinden sich auf der Kassette, die Disketten-Version bietet sogar ein fünftes Sonderspiel.

Zu Beginn wird man von Werner in die hohe Kunst des Meierns eingewiesen. Hier handelt es sich um ein Würfelspiel, bei dem es um gekonnte Schummeln geht. Das ist ganz witzig, aber recht simpel und macht gegen einen Computer nicht allzuviel Spaß. Dafür ist die animierte Grafik von Werner hier eine Wucht.



Dann gibt es zwei recht ähnliche Autorennen, bei denen Werner Feinden ausweichen und Gegenstände auf sammeln muß, um mit einer Wagenladung Bier rechtzeitig eine Party zu erreichen. Anschließend baut Werner ein Motorrad (Brösel-Slang: »Moderrado«), um es zu verkaufen. Aus einem ansehnlichen Vorrat von Einzelteilen muß man das Gefährt zusammenbauen und anschließend eine Art Blitz-TUV bestehen, denn die Polizisten Helmut und Bruno tauchen natürlich auch auf.

Das fünfte Bonus-Spiel der

Diskettenversion ist allerdings eine Vertippelung: Man kann am Joystick rütteln wie man will, Werner rumtastet bei seiner Nebelfahrt fast immer gegen einen PKW.

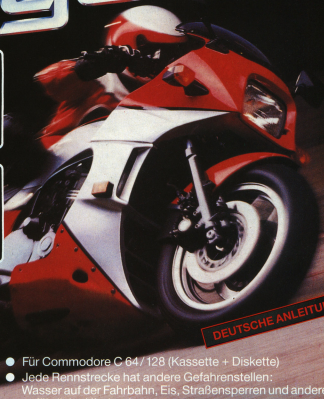
Als Grafik-Demo ist das Programm sehr empfehlenswert, als Spiel kann es hingegen nicht ganz überzeugen. Es ist zwar sehr originell und macht anfangs viel Spaß, aber nach einer Weile läßt die Motivation merklich nach. Für Werner-Fans eine recht witzige Angelegenheit, die spielerisch aber etwas dürrig ausgefallen ist. (14)

RUSH WARE

Online with the trend.

präsentiert

SUPER CYCLE






DEUTSCHE ANLEITUNG

- Für Commodore C 64/ 128 (Kassette + Diskette)
- Jede Rennstrecke hat andere Gefahrenstellen: Wasser auf der Fahrbahn, Eis, Straßensperren und andere gefährliche Hindernisse.
- Auf Tages- und Nachtetappen fahren Sie durch Städte und über Land, durch Hügel-, Berg- und Wüstenlandschaften. In flimmernder Hitze passieren Sie Cape Canaveral.

EPYX

Super Cycle is a trademark of EPYX, Inc., Sunnyvale, CA.
© 1986 EPYX, Inc.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandels-gesellschaft mbH. Mitvertrieb: Microhändler GmbH.

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von   und  sowie in gutsortierten Computershops.

market.

...na dann:
joyfull X-mas



Worldgames		Highlander	
C 64	Disk	C 64, CPC, Sp	Disk
Cass	47,-	Cass	45,-
St	79,-		

Galvan		Sanction	
C 64, CPC, Sp	Disk	C 64	Disk
Cass	39,-	Cass	47,-

PSION Chess		Gauntlet	
IBM	149,-	C 64, Sp, CPC	Disk
St	69,-	Atari	47,-
		Cass	35,-

Infiltrator	
C 64, CPC, Sp	Disk
Cass	45,-
St	32,-

Supercycles		Championship Wrestling	
C 64	Disk	C 64	Disk
Cass	47,-	Cass	47,-
			35,-

Hyperbowl		1942	
C 64	Disk	C 64, CPC, Sp	Disk
Cass	45,-	Cass	39,-
St	29,-		

Startrek	
C 64, CPC, St	St-Disk
Cass	59,-
St	45,-
	29,-

Crystal Castles		Druid	
C 64, CPC, Sp	Disk	C 64, CPC, Sp	Disk
Cass	45,-	Cass	45,-
St	32,-	St	32,-

Airlines		Moonmist	
C 64	Disk	C 64	75,-
Atari 800 XL		St, Amiga	
Cass	49,-		85,-
St	39,-		

Boulderdash		Werner	
Constr. Kit		C 64, CPC	
C 64		Cass	Disk
Cass	47,-	Cass	39,-
St	35,-		

Joysoft

Wir bieten: ■ riesige Auswahl ■ ständig Top-Neuheiten ■ Zubehör ■ Service ■ Blitz-Nachnahme (Versandkosten Inland DM 5,-, ab DM 100,- liefern wir frei Haus!)
Unbedingt neue Preisliste anfordern! ■ Riesen-Software-Katalog gegen DM 2,- in Briefmarken!

Ace of Aces	
C 64	Disk
Cass	45,-
St	35,-

Joysoft Köln
Matthiasstraße 24-26
5000 Köln 1
Tel.: (0221) 2395 26

Joysoft Düsseldorf
Humboldtstraße 84
4000 Düsseldorf 1
Tel.: (0211) 680 1403

Versand nur:
Joysoft Köln
Berrenrather Str. 159
5000 Köln 41
Tel.: (0221) 41 66 34



Starglider

GRAFIK	86	★	=====
SOUND & MUSIK	71	★	=====
HAPPY-WERTUNG	76	★	=====



Atari ST (C 64, Schneider)

Actionspiel

39 Mark (Kassette),

59 bis 89 Mark (Diskette)

Rasend schnelle 3D-Grafik

Schon seit einiger Zeit feiern die Atari-ST-Besitzer dem lange angekündigten Spiel »Starglider« entgegen, das mit einer rasanten 3D-Vektor-Grafik alle Fähigkeiten des ST ausreizen soll. Inzwischen ist das Programm erschienen, und präsentiert sich als rasantes Action-Spiel.

Die Hintergrundstory ist reichlich kompliziert und verworren. Nicht umsonst liegt dem Programm ein knapp 80 Seiten langer Science-Fiction-Roman bei, der sich nicht nur die Handlung erklärt, sondern auch lebenswichtige

Tipps für den Spielverlauf gibt. Am Ende läuft aber alles darauf hinaus, daß der Spieler mit seinem Raumgleiter die bösen Invasoren von seinem Heimatplaneten vertreiben muß.

Der AGAV, so der Name des Gleiters, muß sich gegen Hunderte von Panzern, Raketenwerfern, Raumschiffen und »Gehern«, großen Kampfmaschinen auf zwei Beinen, durchsetzen. Die Gegner rasen nicht nur in fantastisch schneller 3D-Vektor-Grafik über den Schirm, sondern sind teilweise auch noch animiert. So stampfen die

Geber durch die Landschaft und die vogelförmigen Raumschiffe der Invasoren flattern mit den Flügeln.

Natürlich kommt auch der Sound bei Starglider nicht zu kurz. Hier hat man sich mit dem Programmieren wenig Mühe gemacht und gleich eine Popgruppe ins Studio gesetzt und diese dann digitalisiert. Ebenso gibt es ein paar gesprochenen Worte aus dem Computer-Lautsprecher.

Daß die kassettensbesessenen Engländer sich immer noch nicht an den Massenspeicher

Diskette gewöhnt haben, merkt man daran, daß es bei Starglider zwar eine High-Score-Liste gibt, die aber nicht auf der Diskette gespeichert wird.

Die getestete ST-Version von Starglider lebt hauptsächlich von der wahnsinnig schnellen Grafik, die das Spiel sehr actionreich macht. Die Grafik reizt den ST zwar nicht vollkommen aus, wäre in dieser Form aber nicht auf einem 8-Bit-Computer zu realisieren. Was also aus den angekündigten Versionen für C 64 und Schneider wird, ist noch nicht abzusehen. (18)

Hypaball

GRAFIK	76	★	=====
SOUND & MUSIK	78	★	=====
HAPPY-WERTUNG	72	★	=====

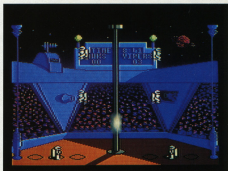
C 64

Sportspiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Science-Fiction-Simultanspiel



Nachdem so ziemlich alle Sportarten die auf dem Planeten Erde bekannt sind, schon als Computerspiel vorliegen, gehen die Programmierer neue Wege: Man verlegt den Schauplatz einfach an andere Ende der Galaxis und erfindet eine Sportart der Zukunft. Genau das machte ein englisches Programmiererteam und das Resultat heißt »Hypaball«.

In diesem Computerspiel treten Sie zum Finale um den Odiuncup an. Zwei Spieler können gegeneinander spielen und sich

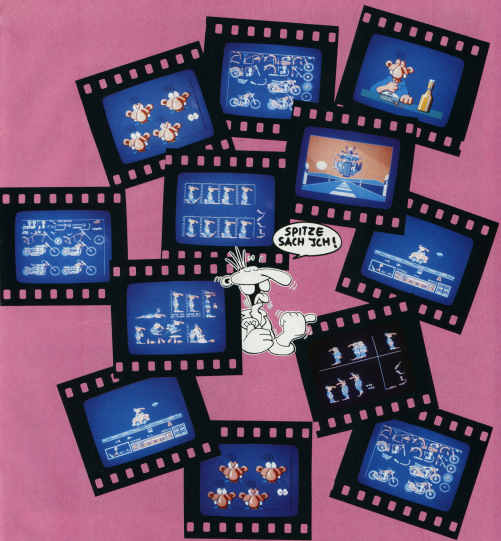
die drei Hypaballer, aus denen jede Mannschaft besteht, vorher aussuchen. Es gibt insgesamt zehn Sportler aus allen Teilen der Galaxis, die ihre Stärken und Schwächen haben. Wählen Sie sorgfältig Ihre drei Teammitglieder aus.

Je ein Spieler von jedem Team kann sich nur am Boden der Hypadom-Arena tummeln. Außerdem hat jede Mannschaft zwei Recken, die dank eines Raketen-Anzugs völlig losgelöst in der Luft herumschwirren können. In der Mitte des Spielfelds steht eine Säule, an der ein Tor ständig

herauf- und herabschwirrt. Sobald ein Spieler den Ball in das Tor befördert (egal, von welcher Seite), bekommt sein Team einen Punkt gutgeschrieben. Beinhaltet einer der fliegenden Spieler den Ball länger als 2½ Sekunden, plumpst der Ball zu Boden, damit er niemand auf die Idee kommt, auf Zeit zu spielen.

Trotz vorhandener Computer-Gegner macht Hypaball zu zweit am meisten Spaß. Die Grafik ist nicht weitbewegend, aber recht flott und übersichtlich. Auf der musikalischen Seite gibt es eine statliche Titelmelodie und ein

paar Effekte während des Spiels. Spielerisch ist Hypaball einfach, aber recht spaßig. Die Präsentation ist originell (zu Beginn wagt der Fan-Club ein Tanzen und am Schluß sieht man die Schlagzeile der Sportzeitung) und sowohl Anleitung als auch Bildschirm-Texte wurden ins Deutsche übersetzt. Für Freunde von Sport- und Simultanspielen ist das Programm eine lohnende Anschaffung, aber andererseits auch kein absolut überausgereifter Titel, den man unbedingt haben müßte. (11)



Nee, ja, wieso? Kennste nich?
 Werner in disk! Was Du brauchst?
 Jaaa, Nervenkostüm, Hang zum Glücksspiel,
 Freunde (guute), Würfelbecher + natürlich,
 Kamillentee, Flens, Honich, kleines
 Moderratt (zum Simulieren), zuverlässigen
 Verkehrsfunk (Werner sacht, gib's nich),
 nee, ja un dann geht's los!

Lot Di man ni griepen!! Sacht Werner. Kommt dann der Gesamtkatalog. Aber Hallo!

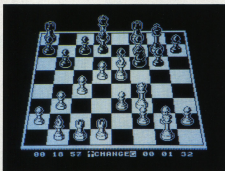
Name

Strasse

PLZ Ort

An: anilsoft, Carl-Berensmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

anilsoft
 Von Experten
 für Experten.



Psi Chess ist das neueste Schach-Programm für den Spectrum, das demnächst auch für den Schneider erscheinen soll. Hier hat man besonders viel Wert auf gute Aufmachung gelegt. Das beginnt mit dem netten Titelbild, bei dem ein Zähler mitläuft, der verrät, wie lange noch geladen wird. In der Zwischenzeit kann man sich schon einmal in die ausführliche englische Anleitung vertiefen.

Bei der Grafik hat man die Wahl zwischen der üblichen 2D-Draufsicht auf das Brett und ei-

ner ausgezeichneten 3D-Darstellung. Für den dreidimensionalen Modus existieren zwei verschiedene Figurensätze, von denen der erste eher zweckmäßig und der zweite hervorragend detailliert ausgearbeitet ist. Es macht wirklich Freude mit ihm zu spielen, obwohl hinter den breiten Figuren manchmal ein Gegner verschwindet, der dann heimtückisch zuschlägt. Wann man das verhindern möchte, kann man das Brett auch drohen und aus einem anderen Winkel betrachten. Aber selbst mit einem guten Monitor hat man

Psi Chess

GRAFIK	80 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	7 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	68 ★	██████████████████



Spectrum (Schneider)
Schachspiel
39 Mark (Kassette)
Viele Funktionen und aufwendige Grafik

Mühe, die verschnörkelten Figuren auseinanderzuhalten.

Psi Chess besitzt eine Fülle von Funktionen, die in der Anleitung ausführlich erklärt werden. In drei verschiedenen Eingabemodi stellt der Benutzer durch die verschiedensten Tastenkombinationen Parameter ein, wobei oft zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Das Programm löst auch Matt-Aufgaben und eine Schachuhr überwacht die Zeit. Über die fünf Tastenkombinationen, die man drücken muß, um ein neues Spiel zu beginnen, ärgert man sich trotzdem.

Hätte man dieselbe Arbeit wie in die Grafik in die Spielstärke investiert, wäre ein hervorragendes Programm herausgekommen. So spielt Psi Chess aber erst bei längerer Bedenkzeit relativ gut und weicht selbst dann noch im Endspiel eklatante Mängel auf. Seine Fähigkeiten sind aber für die meisten Hobbyspieler, die manchmal eine Partie Schach spielen möchten, absolut ausreichend. Bei der Bedienungsfreundlichkeit hätte man sich angesichts der Fülle der Funktionen mehr Mühe geben können. (gr)

Highlander

GRAFIK	38 ★	██████████████████
SOUND & MUSIK	79 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	25 ★	██████████████

C 64 (Schneider, Spectrum)

Kampfsportspiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Spiel zum gleichnamigen Film



Die Trends, die sich auf der PCW-Show in London andeuteten, haben uns eingeholt: Spiele zu Kino-Filmen gehören zu den Favoriten des Jahres 1987.

Highlander lief bereits vor einiger Zeit in den deutschen Kinos. Der Film ist ein etwas skurriler Fantasy-Abenteuer-Streifen, in dem Christopher Lambert einen schottischen Krieger des Mittelalters spielt. Doch er ist kein Kiltträger wie viele andere — er gehört einem Geschlecht an, das aus nicht näher erläuterten Gründen unsterb-

lich ist. Der gute Christopher kann nur von einem ebenfalls unsterblichen Kollegen im Schwerfächkampf getötet werden.

Alle Befürchtungen, die wir angesichts des nahenden Computerspiels hatten, haben sich bewahrheitet. Die Programmierer haben sich lediglich auf die Schwer-Duelle gestützt und ein hoffnungslos veraltetes Kampfsportspiel geschrieben.

Der Untertitel des Films lautet «Es kann nur einen geben». Nicht die Softwarefirma aber nicht das daran gehindert, gleich drei Highlander-Spiele auf den Da-

träger zu packen, die separat geladen werden. Es handelt sich aber immer um das gleiche Spielprinzip; lediglich Gegner und Hintergrundgrafik ändern sich etwas. Die Hintergrund-Bilder sind Dutzende und die Kämpfer-Sprites zwar recht groß und bunt, aber plump animiert und grob gerastert.

Martin Galway hat eine ausgezeichnete Version des Queen-Hits «It's a Kind of Magic» beigezeichnet, der auch im Film zu hören ist. Dafür beschränken sich die Soundeffekte während des Spiels auf ein Säbelklappern.

Der Film Highlander hat mir recht gut gefallen. Die Handlung ist zwar nicht sonderlich geistreich, aber ausgesprochen unterhaltsam. Das Computerspiel Highlander ist weder geistreich noch unterhaltsam. Außer dem großen Namen und der Musik hat es herzlich wenig zu bieten. Wer unbedingt ein Kampfsportspiel sucht, ist mit vielen Programmen besser bedient als mit dieser Filmumsetzung. Der Software-Highlander ist leider ein ausgesprochenes Flachlandler. (hl)

A L O E N S

DIE RÜCKKEHR

DER FILM · DAS SPIEL

Erhältlich für:
Commodore-64 Diskette und Cassette,
Schneider Diskette und Cassette,
Spectrum Cassette.

*Electric
Dreams*

© TWENTIETH CENTURY FOX

Deutsches Deutschland GmbH, Postfach 16 08 90, 10020 Hamburg 16
VERTRAG DEUTSCHLAND: Hoffmann (Cologne), Dorenbauer, Rockwold (Kassel/Lüneburg/Wien/Strahl)
VERTRAG ESTERREICH: Gerschlager (Graz/Innsbruck) VERTRAG SCHWEIZ: Eberli (Zürich/Basel), Altes (Zürich/Basel)



Sowohl Flugsimulatoren als auch Actionspiele erfreuen sich derzeit hoher Beliebtheit. Was macht das Kluge Softwarehaus also? Es mischt diese beiden Genres und wirft das Ganze mit Edel-Graphic und kriegerischer Handlung. Voilà, fertig ist der potentielle Hitlisten-Stürmer.

Nach diesem Rezept wurde «Ace of Aces» gestrickt, ein Ballerspiel, das wie eine Flugsimulation aussieht, aber recht wenig damit zu tun hat. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines englischen Bomber-Piloten, der im 2.

Weltkrieg den Deutschen mal zeigen darf, was eine Harke ist.

Es gibt vier Spielteile, die man beliebig zu einer Mission kombinieren kann. Luftkampf gegen feindliche Kampfflieger und Raketen, die unterwegs nach London sind. Außerdem darf man auch Bomben sprechen lassen. Im Tiefflug muß man über Militär-Züge und U-Boote raschen, um die tödliche Fracht abzuwerfen.

Die Aufmachung und grafische Präsentation läßt kaum Wünsche offen. Während des Fluges ziehen Wolkenbänke mit

Ace of Aces

GRAFIK	82 ★	<div style="width: 82%;"></div>
SOUND & MUSIK	70 ★	<div style="width: 70%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	77 ★	<div style="width: 77%;"></div>



C 64

Actionspiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Schieflastiges Flugvergnügen

einem geschickten 3D-Effekt an der Maschine vorbei. Man kann auch einen Blick auf den linken und den rechten Flügel werfen. Radar, Kompaß sowie eine Landkarte beobachten und in den Bombenraum schalten. Die Spritze der Angreifer sind sehenwert und ein stetes Motorebrummen sorgt für authentisches Sound. Bei der getesteten Disketten-Version darf man sich sogar in eine Helden-High Score-Liste eintragen, die gespeichert wird.

Als gruppierendes Ballerspiel macht Ace of Aces eine gu-

te Figur, obwohl der Reiz der tollen Aufmachung ähnlich wie bei «Infiltrator» nach einer Weile etwas nachläßt. Und dann wäre da noch die unappetitliche Handlung, die mal wieder etwas Weltkriegs-Mief in die Wohnzimmer befördert. Wenn solche moralischen Aspekte ziemlich egal sind und ein wirklich gut gemachtes Flieger-Schießspiel sucht, wird von Ace of Aces entzückt sein. Da nachgeladen wird, ist die Kassetten-Version nur mit guten Nerven zu genießen.

(hl)

Moonmist

GRAFIK	0 ★	<div style="width: 0%;"></div>
SOUND & MUSIK	0 ★	<div style="width: 0%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	84 ★	<div style="width: 84%;"></div>

C 64 (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, Macintosh, MS-DOS)

Text-Adventure

80 bis 90 Mark (Diskette)

Stilvoller Software-Gruselkrimi

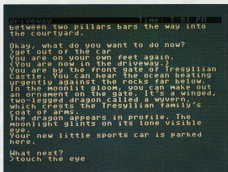


Ihre Ankunft an der Küste von Cornwall ist wahrhaft unheimlich. Die Turme des einsamen Schloßes ragen düster in den Nachthimmel. Der Vollmond spendet geisterhaftes Licht, während Sie sich dem Turmklorner nähern. Doch was ist das? War da eben ein Schatten am Fenster oder nur eine Phantoms-Figur des trügerischen Nebels?

Aus dem Staub machen können Sie sich jedenfalls nicht, denn schließlich verkörpern Sie einen wackeren Detektiv, und eine alte Freundin (beziehungs-

weise ein alter Freund – das Programm ist flexibel) hat Sie um Hilfe gebeten. Im morschen Schloß Tresyllian von Lord Jack geht es nämlich nicht mit rechten Dingen zu. Ein wasschneues Geespenst sucht das Gemäuer heim und umgebundene Gäste wie Giftspinnen geben sich ein Stelldichein. Außerdem munkt man, daß irgendwo im Schloß ein Schatz verborgen ist.

Das neue Infocom-Textadventure «Moonmist» verbreitet sich gute Gänsehaut-Stimmung und gibt sich dabei besonders Einsteiger-freundlich. Der Schwie-



rigkeitsgrad ist nicht allzu hoch, aber die Freunde von kniffligen Puzzles kommen trotzdem nicht zu kurz. Es gibt sogar sechs Varianten und bei jeder ist der Schatz an einem anderen Ort versteckt. Indem man zu Beginn eines von sechs Farben wählt, entscheidet man sich für einen der sechs Szenarien.

Moonmist verbreitet angenehme gotische Grusel-Atmosphäre und bietet neben dem gewohnt guten Parser ein paar packende Packungsbeilagen. Neben einem Moonmist-Log, das man auf ein T8Start bügeln kann, fin-

det man zwei Briefe, einen Besucher-Plan des Schloßes und das aufschlussreiche Magazin «Legendäre Geister von Cornwall».

Die C 64-Version leidet unter dem nervtötend langsamen Disketten-Zugriffen. Davon einmal abgesehen kann man Moonmist allen Adventure-Fans mit Englisch-Kenntnissen nur empfehlen. Und wenn man das Spiel einmal gelöst hat, wagt man sich einfach an eine andere Variante heran – eine gute Idee, die bei Abenteuer-Spielen Schule machen sollte.

(hl)



„Können Sie auf 9 Millimeter herausgeben?“

Bankraub, Einbruch beim Juwelier, Kunstklau in der Gemäldegalerie, alles kein Problem für einen Gauner, der clever und intelligent ist, starke Nerven und einen Computeranschluß an die Datenbank für lohnende Objekte hat. Die sagt ihm, wo die Alarmanlage und die anderen Fallen sind und wie er sie umgeht, damit sein größter Coup gelingt. Aber bitte fehlerfrei, sonst lacht die

Polizei. Wer wissen will, was wir außer They Stole A Million noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name

Straße

PLZ Ort

An: anicasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

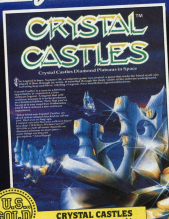
anicasoft

Von Experten
für Experten.

Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



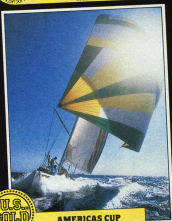
CRYSTAL CASTLES
C-64/Spectrum/Schneider



GAUNTLET
C-64/Spectrum/Schneider/
Atari/MSX



DAS U-BOOT
C-64/Spectrum/Schneider/
Atari



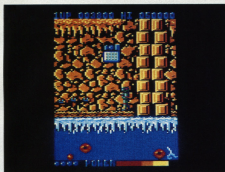
AMERICAS CUP
C-64/Schneider

Vorsicht vor Graumportern!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anfertigung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: micro-wilhelm Distribution in Österreich: Kinascot

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT**, **Werner** und **Quelle** sowie in allen gehobenen Computerläden und im guten Versandhandel



Der in den letzten Monaten anhaltende Trend zur Spielhallen-Umsetzung nimmt langsam bedrohliche Ausmaße an: Auch unbekannte Automaten mit zweiklassigem Spielspaß werden umgesetzt, nur um die Worte »Coin-Op Classic« auf der Verpackung zu haben. »Galvan« gehört zu diesen Spielen.

Die Handlung ist schnell erzählt: Als letztes Mitglied der Kosmo-Polizei muß Galvan die unterirdischen Höhlen des Planeten Cynep ausrücken und dort alle Gegner eliminieren.

Die Höhle ist in mehrere Level aufgeteilt, die jeweils von einem großen Dämon bewacht werden. In der Höhle herumliegende Pyramiden verleihen beim Aufsammeln neue Waffen und neue Energie.

Dieses weder sehr originelle noch besonders packende Spielprinzip kann eigentlich nur noch durch fantastische Grafik und guten Sound gerettet werden, was dem Spielautomaten auch ziemlich gut gelingt. Die getesteten Versionen für den Schneider und den Spectrum versagen jedoch auch hier. Die

Galvan

GRAFIK	39 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
SOUND & MUSIK	52 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
HAPPY-WERTUNG	35 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████



Schneider (C 64, Spectrum)
Actionspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Spielhallen-Umsetzung

Grafik der Schneider-Version ist sehr bunt – dies ist aber auch schon das einzige positive Merkmal. Bei all der Farbenvielfalt läßt sich leider nichts erkennen. Spielfigur und Gegner-Sprites sind im Pixel-Gewirr kaum auszumachen. Dazu gesellt sich ein abgestockt-tückiges Scrolling, das bei diagonalen Bewegungen zu Augenschmerzen führt. Der besondere Gag: Nur ein Drittel des Bildschirms wird genutzt! Links und rechts des Spielfelds zieren breite schwarze Streifen den Monitor. Hier taten die Programmierer des Guten

zuviel, als sie das Hochkant-Format des Spielautomaten-Monitors gleich mit umsetzen. Das Programm wird dadurch beinahe unspielbar, da man die von links und rechts kommenden Gegner erst sieht, wenn es fast schon zu spät ist.

Kurz nach Redaktionsschluß traf noch die C 64-Version ein, bei der einige der Mängel der Schneider-Version behoben wurden. Die grafische Ausführung, insbesondere die der Sprites, ist aber auch nur mäßig und der Spielspaß gering.

(bs)

Airline

GRAFIK	66 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
SOUND & MUSIK	60 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
HAPPY-WERTUNG	69 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

Atari XL/XE (C 64)
Strategiespiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Originelles Wirtschaftsspiel



Computer-Gesellschaftsspiele liegen weiter im Trend: Nach »Robot Rascals« und »Trivial Pursuit« erscheint mit »Airline« ein neues deutsches Programm für zwei bis vier Spieler vor, das Strategie und etwas Glück verlangt.

Das Ziel des Spiels ist es, eine Fluggesellschaft aufzubauen und 100 Bilanz-Punkte zu ergattern. Das schafft man aber nicht einfach dadurch, indem man möglichst viel Geld kassiert. Ihre Firma muß vielmehr solide geführt werden und die Kunden zufriedenstellen. Durch ständige Er-

weiterung des Flugnetzes und einen guten Service sammelt man mehr Bilanz-Punkte als durch schnelles Geldverdienen. Negativ wirkt sich dagegen das ständige Überziehen des Kontos aus.

Jeder Spieler hat pro Runde maximal zwei Minuten Zeit, um sich durch verschiedene Menüs zu tasten, was dank der guten Benutzerführung sehr leicht fällt. Vom Entippen der Namen einmal abgesehen, kommt man mit dem Joystick gut über die Runden.

Von der Wahl der Flugrouten,



Ticket-Preisen, Bordservice bis hin zu Personalfragen hat man völlig freie Hand. Wie im richtigen Leben kann das Schicksal auch in Form eines Fluglotsenstreiks oder eines Landeverbots zuschlagen. Und wenn Sie ein neues Flugzeug bestellen, müssen Sie natürlich mit langen Lieferzeiten rechnen. Verkauft ein Spieler ein Flugzeug, findet eine Versteigerung statt: Der Mitspieler, der am schnellsten schaltet, erhält den Zuschlag. Am Ende jeder Runde erscheint für jeden Fluglinien-Besitzer ein blitzartiges Säulen-Diagramm, das

Aufschluß über den Erfolg der letzten zwölf Monate gibt.

Airline schlägt in die Kerbe von Handlungsspielen wie »Hanse« und »Hotel«, ist aber nicht so langweilig und wesentlich origineller. Es ist ein solide gemachtes Strategiespiel für die ganze Familie, das zwar nichts weltbewegend neues, aber anspruchsvollen Spielspaß mit deutschen Texten bietet. Garniert wird das Programm mit einer schwingungsvollen Thematik und einer schmackhaften Landkarten-Grafik mit zahlreichen Flughäfen.

(hl)

Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



BREAKTHRU
C-64/Spectrum/Schneider



XEVIOUS
C-64



SUPER HUEY II
C-64



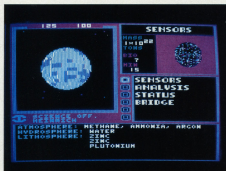
INFILTRATOR
C-64/Spectrum/Schneider

Vorsicht vor Graumporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpelgrube 24, 4044 Keerl 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HITTEL Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT** **WALD** und **WALDEN** sowie in allen geachteten Computershops und in guten Versandhändlern



Ein Jahrtausend nach dem Ende des interstellaren Krieges: Der Planet Erde existiert nur noch in Legenden und die Nachkommen der Menschen leben auf der Welt Arth, als im Jahr 4594 das Mineral Endurium wiederentdeckt wird. Mit Endurium als Treibstoff können Raumschiffe auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt werden. Eine neue kosmische Ära beginnt: Endurium-Raumschiffe brechen auf, um die Galaxis zu erforschen. Als Captain eines Schiffs sehen auch Sie los, um Ruhm und

Reichtum zu ernten.

«Starflight» nennt sich die komplexe Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, an der ein fünfköpfiges Programmerteam seit 1983 arbeitete! Der Aufwand hat sich aber gelohnt, denn spielerisch gehört Starflight zum Besten, was derzeit für Personal Computer erhältlich ist.

Als Raumschiff-Captain befehlen Sie eine sechs Mann starke Besatzung, die Sie sich aus verschiedenen galaktischen Völkern zusammenstellen können. Kaufen Sie nützliche Extras für Ihr Raumschiff. Erforschen Sie

Starflight

GRAFIK	79 ★	=====
SOUND & MUSIK	24 ★	=====
HAPPY-WERTUNG	89 ★	=====



MS-DOS

Strategie-/Rollenspiel

zirka 100 Mark (Diskette)

Umfangreiche Weltraum-
Erforschung

270 Sonnensysteme mit 800 unterschiedlichen Planeten. Suchen Sie nach Rohstoffen, außerirdischen Lebensformen und Informationen. Nach der Analyse des Wissenschafts-Offiziers können Sie entscheiden, ob der Planet kolonisiert werden kann oder nicht. Selbst während des Flugs ist man vor Überraschungen in Form von fremden Raumschiffen nicht sicher.

Für PC-Verhältnisse bekommt man gute, teilweise animierte Grafik und sogar eine Art Titelmusik geboten. Am faszinierendsten ist aber das Spielprin-

zip, das einen Hauch von Space Opera in jeden biedereren MS-DOS-Computer bringt. Die englische, ausgezeichnet geschriebene Anleitung sorgt zudem für etwas humorvolle Selbstironie.

Starflight ist ein Leckerbissen für alle, die anspruchsvolle Spiele mögen, bei denen Abenteuer und Strategie nicht zu kurz kommen. Schade nur, daß keine Versionen für andere Computer vorliegen. Vielleicht erscheinen 1987 noch Umsetzungen – wünschenswert wäre es bei diesem ausgereiften, anspruchsvollen Spiel auf jeden Fall. (H)

Icon Jon

GRAFIK	68 ★	=====
SOUND & MUSIK	26 ★	=====
HAPPY-WERTUNG	70 ★	=====

Schneider

Action-Adventure

34 Mark (Kassette),

49 Mark (Diskette)

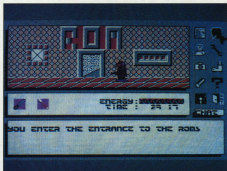
Revolutionäre Hardware-
Sightseeing-Tour



Wenn man einen Computer ausschaltet, geben bekanntlich alle Programme verloren, die sich im Arbeitsspeicher befinden. Die meisten Programme sind auch brav und haben nichts dagegen, wenn der »Große Benutzer« den Ausschaltknopf betätigt und ihr Dasein beendet. Doch eines Tages taucht ein kratzbürstiges Programm namens »Icon Jon« auf, das gegen diesen Trost rebelliert. Es findet heraus, daß es noch 30 Minuten Zeit hat, bevor der Computer vom bösen Menschen ausge-

schaltet wird. Icon Jon versucht nun innerhalb des Zeitlimits aus dem Computer zu entkommen.

Die Spielfigur, die man durch die Interessen des Computers steuert, kann allerlei Dinge treiben: Gegenstände einsammeln, miteinander kombinieren und verwenden, an Terminals herumpfeuschen und ein Schwätzchen mit anderen Spielfiguren halten. Im Computer tummeln sich nämlich auch die Elektro-Wesen Andy Capacitor und Charlie Chiplin, deren Wettrauen man gewinnen muß. So plauschelt man erst über belang-



lose Dinge wie das Wetter, um dann brenzige Fragen über die Z80A-CPU, Schneider-Computer und Spiele-Tester (?) anzuschneiden.

Dank eines gewitzten Window-Menü-Systems, das an »Spellbound« erinnert, ist die Bedienung ein Vergnügen. Die hervorragende Spielidee wurde geschickt umgesetzt. Wenn das Zeitlimit abgelaufen ist und der Computer laut Story abgeschaltet wird, macht es auf dem Monitor »Wutsch« und es erscheint die Einzelmeldung des Computers. Es wurde aber

kein echter Reset ausgelöst, auf Tastendruck kann man wieder weiterspielen.

Das Programm ist wohl das optimale Geschenk für Hardware-Freaks, die sonst bei Spielen nur die Nase rümpfen. Hier erhält man nämlich eine neue, anregende Innenansicht der Computer-Innereien präsentiert. Und wer mal wieder ein schönes (wenn auch relativ einfaches) Action-Adventure mit viel Spielwitz sucht, ist bei diesem Programm natürlich erst recht gut bedient. (H)

KINGSOFT

präsentiert:

Neue

MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

ZYRON

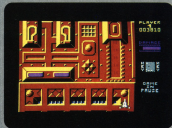
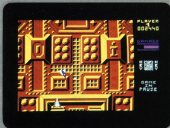
von Henrik Wening

Nach seinen international erfolgreichen Programmen SPACE PILOT (Nr. 1 in England) und ZAGA präsentiert Henrik Wening hier sein neuestes Weltraumepos.

Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert.

Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schalen aufgebaute, intelligente System zu durchbrechen. Bei diesem packenden Actionprogramm mit butterweichem, schnellem Scrolling und hervorragend detailliertem Hintergrund sind zahlreiche Strategie-Elemente eingebaut, so daß Sie nicht nur genau zielen, sondern auch gut kombinieren müssen.

Erhältlich auf Kasette/Diskette für C-64, C-128.



KINGSOFT

präsentiert:

Neue

MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

WINTER OLYMPIADE

von Udo Gertz

Das Spiel der Spiele für alle Besitzer eines C-116, C-16 oder Plus/4.

Ein tolles Sportfest für 1 bis 4 Mitspieler mit 6 Disziplinen, Eröffnungsfest, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.

Mit diesem Programm hat Udo Gertz neue Maßstäbe gesetzt und wurde dafür soeben von der englischen Computerfachzeitschrift **COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL** mit 3 Oskars ausgezeichnet!

Und die **HAPPY COMPUTER** schrieb zu diesem Programm: „Was ein deutscher Programmierer da aus dem C16 herausgeholt hat, ist eine kleine Sensation. 'Winter Olympiade' ist sowohl grafisch als auch spielerisch ein Wunder. ... 'Winter Olympiade' ist nach unserer Meinung das beste C16-Spiel, das derzeit auf dem Markt ist.“

Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.



SOMMER OLYMPIADE

von Udo Gertz

Die Fortsetzung der sensationellen Winter Olympiade mit 6 mindestens genauso guten Disziplinen (u. a. Radfahren, Stabhochsprung, Turmspringen und Wildwasserkanu) und dem gleichen festlichen Rahmen (Eröffnungszereemonie, 1 bis 4 Mitspieler, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.) – ein Muß für alle Fans von wirklich guten Sportspielen!

Erhältlich ab Januar '87 auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4

WINTER
OLYMPIADE



SOMMER
OLYMPIADE



KINGSOFT

präsentiert:

Neue

MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

SPACE PILOT

Atari ST-Version von Michael Schmiat

Langweilige Grafik-Adventures, Utilities und Anwenderprogramme für den ST gibt es schon genug – hier kommt endlich mal ein vernünftiges Actionspiel mit starker, in allen Richtungen scrollender Hintergrundgrafik und hervorragend animierten Softsprites.

In diesem komplexen Weltraumknaller werden schnelle Reaktion und hohe Zielgenauigkeit verlangt.

Erhältlich für Atari ST mit 512K + Rams oder 1M sowie Farbmonitor

SPACE PILOT



QUIWI

von Inge Kuck, Jürgen Kuck, Birgit Menzenbach & Fritz Schäfer

(Atari-Version: Stephan Baucke, ST-Version: Oliver Joppich, Amiga-Version: Andreas Arens, IBM-Version: Klaus Lorenz, Schneider-Version: Andreas Rast)

Das erste Computerspiel für die ganze Familie ist da! Vorbei sind die einsamen Stunden am Monitor – jetzt können alle mitspielen, jung und alt. Bis zu 8 Mitspieler – rund 4000 Fragen aus 6 Wissensgebieten – original deutsche Fragen (keine Übersetzung) – lernen Sie spielerisch dazu – schöne Grafik und Musik.

Vorgestellt und empfohlen im Fernsehen vom ORF in der Sendung „Computerkurs“ und hochgelobt in vielen Zeitungsberichten:

„... welches von der Originalität der Fragen lebt und als Partyspiel hübsch verpackt ist!“ (SOURCE)

„Fazit: ein sehr gutes Computer-Gesellschaftsspiel mit Zukunft.“ (HAPPY COMPUTER)

„Genau das Richtige für Parties, die im Smalltalk zu versanden drohen.“ (HC)

„Sogar die zehnte Revancherunde macht noch Spaß, den 4000 Fragen machen Wiederholungen selten. QUIWI ist ein amüsantes Quizspiel für Feste und Familienfeiern.“ (RUN)

„Ein reizvolles Ratespiel.“ (PM COMPUTERHEFT)

„QUIWI hingegen ist ein wirklich spaßiges wie unterhaltsames und lehrreiches Programm, wenn man mir diese Wiederholung von vorher verzeihen mag. Empfehlenswert! ...“

Spielwert: 10 Punkte (von 10 möglichen)“ (ASM)

„Ein abwechslungsreiches Spiel für die ganze Familie.“ (CHIP)

Erhältlich auf Kassette für C-16 (+ 64k), Plus/4, C-64, C-128 und auf Diskette für Atari XL/XE/ST, Commodore Plus/4/64/128/Amiga, IBM PC & Kompatible, Schneider CPC & Joyce.



QUIWI



KINGSOFT

präsentiert:

Neue MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

BRIDGEHEAD von Jörg Dierks

Der bekannte Legionär ist wieder da: diesmal soll er auf feindlichem Gebiet einen Brückenkopf errichten. Horizontal in beide Richtungen scrollende Spitzen-Grafik mit vielen verschiedenen Bildern.

Erhältlich auf Kasette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.



KARATE KING von Jörg Dierks

Das endgültige Karatespiel für Ihren Plus/4 mit ausgezeichnete Animation durch neuentwickelte Multicolor-Softsprites, die flimmerfreie und schnelle Action garantieren ohne störende Farbüberschneidungen. Mehrere verschiedene Hintergrundgrafiken sorgen für fernöstliche Stimmung. Für 1 oder 2 Spieler.

Erhältlich auf Kasette/Diskette für Commodore 16 (+64K), Plus/4.



Damit Sie sehen, daß wir außer Spielen auch was von „ernsthafter“ Software verstehen, hier einige Beispiele:

BASIC BASIC von Andreas Arens & Michael Meiser

Das „zummögliche“ Modul für den C-64, 61183 Bytes frei für BASIC-Programme und -Variablen sowie über 50 neue BASIC-Befehle. ♦ Erhältlich als Modul für C-64

MICRO BASIS von Jürgen Kuck

Universelles Dateiprogramm für beliebige Daten (z.B. Adressen, Schallplatten, Videos, usw.) Leistungsmerkmale: Freier Aufbau der Eingabemaske auf dem gesamten Bildschirm, Eingeben und Ändern von Datensätzen, Sortieren nach beliebigen Kriterien, sehr komfortable Ausdruckenmöglichkeiten (z.B. selektiert mit oder ohne Maske, auf Adreßketten), Suchen von beliebigen Ausdrücken, 4 Funktionsleisten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern), usw.

♦ Erhältlich auf Kasette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4

MICRO KALK von Fritz Schäfer

Mit diesem Tabellenkalkulationsprogramm können Sie alle Berechnungen durchführen, die tagtäglich anfallen, z.B. Führung einer Haushaltskasse, Einkauf-/Verkauf-Erfolg, usw. Leistungsmerkmale: Vielfältige mathematische Funktionen (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Summe, Durchschnitt, Minimum, Maximum), Einfügen/Löschen von Spalten/Zeilen, Ausdruck des Arbeitsblattes (ganz oder teilweise), Kopieren von Formeln und Werten in andere Zeilen, 4 Funktionsleisten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern), usw.

♦ Erhältlich auf Kasette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4

MICRO TEXT von Fritz Schäfer

Leistungsfähiges und einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm mit vielen Profi-Funktionen: Leistungsmerkmale: Texte werden mit integriertem Turbo-Tape auf Kasette abgespeichert, Flattersatz (linksbündig), Blocksatz (rechtsbündig), Zentrieren, Suchen und Ersetzen, halbautomatische Wort-Trennung, 4 Funktionsleisten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern) usw. Der Textspeicher umfaßt auch mit 16K bereits 6000 Zeichen (mehr als eine DIN A4 Seite).

♦ Erhältlich auf Kasette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4

TURBO PLUS von Andreas Arens

Mit diesem Modul wird Ihr C-16 bzw. Plus/4 um zahlreiche neue Funktionen erweitert, u.a.: fest eingebautes Turbo Tape (3mal schneller laden & speichern von Kassetten), das Programme bis zu 60/k abspeichern kann – zahlreiche neue BASIC-Befehle wie OLD, DUMP, WINDOW, MERGE, usw. – ein BASIC-Ladung kann mit den Cursor-Tasten vor- und rückwärts geschrollt werden. Als besonderer Ciou einzuzufügen es TURBO PLUS Bestizern eines Plus/4, die eingebaute Software auch mit Kasette zu benutzen! ♦ Erhältlich als Steckmodul für C-16, C-16 und Plus/4

Sie erhalten die Spiele in den Fachabteilungen von

Maier, Maier, Maier

KAUFHOF

Quelle

KARSTADT

sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.

Vertrieb: **RUSHWARE** und **MICRO HÄNDLER**. In Österreich: **KARASOFT**

ACHTUNG! Wir suchen ständig Programmierer für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben.

Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.



KINGSOFT

Spitzensoftware
Made in Germany

Seit 1983

F. Schäfer, Schnackebusch 4,
D-5136 Roetgen, Telefon (0 24 08) 51 19

Wild Bill Stealey — zwischen Pentagon und Softwarehaus

Als wir Anfang November die letzten Artikel für diese Ausgabe vorbereiteten, arbeiteten wir immer noch die vielen, interessanten Begegnungen von der PCW-Show im September auf. Unter den Prominenten, die wir dort trafen, befand sich eine Person, über die gerade in Deutschland kontroverse Meinungen vorherrschen. John William Wild Bill Stealey ist Boß des amerikanischen Softwarehauses Microprose, das sich hauptsächlich mit militärischen Simulationen beschäftigt. In den Anzeigen von Microprose postiert Bill gerne als «Major Bill», um Reklame für seine Simulationen zu machen. Das ist auch kein Werbegag, denn Bill ist oder viel mehr war aktiver Major der US-Airforce. Aber darüber kann er uns am besten selbst erzählen.

Wir, das sind die Happy-Redakteure Boris Schneider und Heinrich Lenhardt, trafen uns zu einem Gespräch mit Bill Stealey und dem Presseschef seiner Firma, Fred Schmidt, in einer Cafeteria am Rande der PCW-Show.

Happy: Bill, du warst angeblich ein echter Airforce-Major. Stimmt das?

Bill: Ich bin immer noch ein US-Airforce-Reserve-Major. Ich habe 1970 auf der Airforce-Akademie abgeschlossen und war 15 Jahre lang im aktiven Wehrdienst. Damals flog ich ein Flugzeug namens C3-Galaxy, ein wundervolles und riesiges Gerät. Leider kann man dieses Flugzeug nicht auf dem Kopf fliegen, und das ist eigentlich eine Sache, die ich sehr gerne mache. Nach etwa sechs Jahren bekam ich dann die Chance, mit der Pennsylvania International Guard zu fliegen. Dort hatte ich den Job eines «FAC», eines Fore Air Controller. Mit kleinen Flugzeugen, Cessna C2 Skymaster, floges wir tiefer als 50 Meter über dem Erdboden und suchten nach feindlichen Zielen. Der Gag an diesen Flugzeugen ist, daß sie sehr billig sind. Sie sind wesentlich preiswerter als eine Luft-zu-Luft-Rakete, so daß der Feind normalerweise keine Raketen auf diese Flugzeuge abfeuert, weil das Verschwendung wäre. Ich wundere mich noch heute, wozu Bomben ich auf den Übungsplatz in New Jersey abgeworfen habe, und es gibt dieses verdammte New Jersey immer noch.

Eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Software-Branche ist John William Stealey, Boß von Microprose und zugleich militärischer Berater im Pentagon, dem amerikanischen Verteidigungsministerium.



**Gewiefter Geschäftsmann und Airforce-Major zugleich:
Zweimal Wild Bill Stealey.**

Ab 1980 machte ich dann etwas ähnliches mit kleinen Jets. Unser Job sah so aus: Wir flogen in Bodenhöhe, suchten nach Panzern, um diese unseren Kollegen mit den größeren Flugzeugen und Bombern zu zeigen. Dann zoges wir die Maschinen hoch, drehten eine Überkopfrolle, flogen mit der Nase nach unten auf die Ziele zu, schossen unsere Raketen ab und hauten dann so schnell wie möglich ab. Dann kamen die großen Bomber mit den Luft-zu-Boden-Raketen und räumten in der all-

gemeinen Verwirrung mit dem Rest der Ziele auf.

Das habe ich bis etwa März 1985 gemacht, dann bekam ich einen neuen Job angeboten. Man wußte, daß ich eine ganze Menge davon verstehe, wo der gesamte militärische Apparat funktioniert. Die höchste Institution in diesem Bereich ist die «Joint Chiefs of Staff», deren Vorsitzender wiederum den höchsten militärischen Rang in den Vereinigten Staaten hat. Nun, diese Truppe nimmt sämtliche Kriegsplanung vor und man bot

mir an, bei ihr mitzuarbeiten. Also arbeite ich jetzt als ein Airforce-Reserve-Major im Pentagon. Das ist eigentlich ein reiner Schreibtisch-Job und ich vermisse das Fliegen sehr.

Happy: Das hört sich ja alles sehr interessant an. Wie kannst du es eigentlich verbinden, gleichzeitig einen Job im Pentagon zu haben und zusätzlich noch ein großes Softwarehaus zu leiten?

Bill: Also in den Staaten gibt es jetzt ein neues Gesetz, so daß wir 28 Stunden am Tag und acht Tage in der Woche haben (Gelächter). Nein, Scherz besesse. Ich mag alles, was ich tue. Andere Leute suchen Ausgleichs-Beschäftigungen für ihre Freizeit, weil sie ihre Arbeit nicht mögen. Ich arbeite aber nur an Sachen, die ich wirklich mag. Um genau zu sein, außer Pentagon und Microprose tue ich eigentlich gar nichts.

Ich bin in der Woche zwei Tage im Pentagon und in der Mittagspause rase ich in die nächste Telefonzelle, gebe Anweisungen an Microprose durch und höre mir an, was dort alles so läuft. Dann gehe ich pünktlich am Ende eines Arbeitstages aus dem Pentagon und rase zu meiner Firma. Das gefällt den Jungs im Pentagon gar nicht, denn die machen sich Sorgen, ob ich das nächste Mal überhaupt komme.

Jetzt, kurz vor Weihnachten, ist bei Microprose die härteste Zeit, denn wir wollen alle neues Produkte rechtzeitig fertigbekommen. Also arbeite wir recht lange, manchmal bis tief in die Nacht und auch am Wochenende. Vor einigen Wochen war ein großer amerikanischer Feiertag und es hätte ein langes Wochenende gegeben: Samstag, Sonntag und Montag. Trotzdem waren über die Hälfte der Microprose-Leute an allen drei Tagen im Büro. Niemand, erst jetzt nicht ich, zwingt sie dazu. Aber wir alle stehen so sehr hinter Microprose, daß wir auf viel Freizeit verzichten. Microprose ist nicht einfach ein Beruf, sondern eher eine Art Hobby oder gar Bestimmung.

Fred: Bill hat leicht reden. Er bringt uns sogar dazu, jeden Tag um 4 Uhr die Arbeit völlig nieder zu legen. Egal ob Anrufe kommen, Briefe zur Post müssen oder sonst eine Katastrophe auf dem Plan steht, um Punkt 4 setzen wir uns alle an die Computer und dann heißt es: «Major Bill

Airforce goes up, up and away. Wir, also die gesamte Belegschaft, vom Programmierer bis zum Buchhalter, spielen täglich unsere Spiele.

Happy: Nun gibt es ja viele Leute, die die Programme von Microprose nicht mögen. Da wird Krieg simuliert, auf Flugzeuge und Schiffe geschossen, Menschen getötet. Was sagt Major Bill dazu?

Bill: Zu allererst einmal: Viele Action- und Spielhallenspiele sind wesentlich brutaler und gefährlicher als unsere Programme. Schaut Euch doch mal hier auf der (PCW)Show um. Da gibt es Programme, bei denen du auf eine menschliche Figur schießt, die es dann in tausend Stücke zerlegt. Und gerade von diesem Schund wird bei Euch in Deutschland eine Menge verkauft, gebt Ihr mir Recht? Und meine Produkte sind total anders. Das Schlimmste was du bei einem Microprose-Spiel siehst, ist das Sinken eines Schiffes. Keine Menschen, keine Leichenteile, kein Blut. Mit meinen Simulationen bezwecke ich etwas völlig anderes als hirnlose und zweifelhafte Unterhaltung. Für unsere Programme brauchst du Intelligenz. Du kannst nicht einfach los ballern! Unsere Produkte verschaffen

dir eine Art Erfahrung, du lernst etwas über diese Erfahrung, verschaffst dir einen Eindruck über Strategie, Taktik und die Tapferkeit der beteiligten Personen, über die Leute, die euer Land und mein Land bewachen und beschützen. Ich mache keinerlei Werbung für den Krieg. Ich mache Werbung für das Training, so daß wir niemals Krieg führen müssen.

Happy: Was du gerade gesagt hast, klingt alles sehr politisch. Ist Microprose auch ein politisches Softwarehaus?

Bill: Nein, Microprose ist kein politisches Software-Haus. Aber ich vertrete natürlich meine eigene, politische Ansicht. Die lautet: "The stronger you are, the less likely you ever have to prove it." Je stärker du bist, desto unwahrscheinlicher ist es, daß du den anderen beweisen mußt, daß du stärker bist als sie. Laß mich das erklären: In eurem Wohnviertel gab es sicherlich einen ganz einfachen Jungen, auf dem alle rumgehackelt haben, bis er eines Tages zurückschlug und den anderen zeigte, daß er nicht derjenige sein möchte, auf dem alle herumhacken. Und dann gab es da sicherlich den "freundlichen Riesen", einen großen, starken Burzchen, der aber ganz nett war. Auf dem hat



Fröhliche Gesichter dank der nahenden Präsenz in Europa machen Bill Stealey und sein Mitarbeiter Fred Schmidt

keiner herumgehackt, denn jeder hätte ein wenig Angst vor ihm, obwohl er keiner Fliege was zu leide tat. Würde das ein mieser Kerl sein, dann würden sicherlich mal einige Leute was gegen ihn unternehmen. Aber solange der große kräftige Burzchen niemandem etwas tut, wird auch ihm niemand etwas tun. Die beste Verteidigung ist ganz einfach, der stark aussehende, gut vorbereitete, aber sonst ganz nette Junge im Viertel zu sein.

Das ist die beste Verteidigung gegen jede Art von Konflikt in

der Zukunft. Ich will auf keinen Fall Krieg. Nur Frieden ist das einzig Wahre. Kommt ihr den Spruch des strategischen Luft-Kommandos: "Peace is our Profession", Frieden ist unser Beruf? Da lacht man vielleicht im ersten Moment drüber, es ist aber völlig wahr. Stell dir vor es gäbe Krieg. Wer würde als erster sterben? Wir, die Soldaten! Denk da mal eine Minute drüber nach. Ich liebe es, mit einem Jagdbomber über New Jersey Bomben abzuwerfen. Und weißt du, warum? New Jersey schießt

SEGA. DER PROGRAMMIERTE WAHNSINN.

„Los, die Hände hoch und alle an die Wand dort. Und wehe, einer bewegt sich!“ „Aber, Sie sind hier nicht in einer Bank, sondern im besten Spielwarengeschäft in der Stadt!“ „Meinen Sie, ich bin blind? Los jetzt, her mit dem neuen SEGA Spielecomputer!“

SEGA gibt es im guten Kaufhaus, im Spielwarengeschäft und beim Fach- und Versandhandel. Den Katalog gibt es da und bei anfordern! SEGA, Postfach 11 50, 4830 Gilsenloh.



Das ist die SEGA Power Base. Da kommt der programmierte Wahnsinn rein und aus jedem Fernseher wieder raus.



Auf dieser Karte ist ein wahnsinniges Motorradrennen. Für den wahnsinnigen Spielecomputer von SEGA gibt es wahnsinnig viele tolle Spiele.

nicht zurück! Ich glaube einfach nicht an den Erfolg einer bewaffneten Konfrontation.

Solange wir vorbereitet und stark sind und genau wissen, was wir tun, wird die rote Armee niemals unsere Grenzen überschreiten. Das ist meine Politik und ich hoffe, daß sie in unseren Produkten erkennbar ist. Ich glaube daran, daß der beste Weg ist, um einer bewaffneten Konfrontation aus dem Weg zu gehen, stark genug zu sein, um die Konfrontation zu gewinnen.

Happy: Laß uns mal wieder auf eure Simulationen zurückkommen. 1986 habt ihr euch ja im wesentlichen auf drei neue Programme beschränkt: «Silent Service», «Acrojet» und «Solo Flight II». Bleibt ihr bei einem so geringen Ausstoß oder werdet ihr 1987 ein paar Produkte mehr veröffentlichen?

Bill: Um diese Frage zu beantworten, muß ich euch noch einmal erklären, wie Microprose entwickelt und programmiert. Ein britisches Softwarehaus bringt es fertig, bis zu 15 Titel im Monat auf den Markt zu schleusen. Aber diese 15 Titel sind im wesentlichen ein und dasselbe. Da stecken keine neuen Ideen und keine neue Technik drin. Die unterscheiden sich nur in der Farbe der Sprünge, der Titel-

musik und in dem Film, den sie lizenziert haben, um einen bekannten Namen auf dem Cover zu haben. Für mich ist das klarer Betrug am Kunden. Microprose dagegen hat ganze 14 Programme veröffentlicht, seit wir vor vier Jahren angefangen haben. Denk da mal kurz drüber nach: 14 Titel bekommt du in England in einigen Tagen zusammen! Aber wir produzieren grundsätzlich hochqualitative Simulationen, mit denen du sehr lange spielen kannst.

Ich definiere den Wert eines Programms indem ich den Preis des Programms durch die Anzahl der Stunden, die ich damit verbracht habe, dividiere. Nimm an, du gibst 10 Bucks (Dollars) für ein Arcade-Spiel aus, mit dem du einige Stunden spielst, oder 20 Bucks für eine Microprose-Simulation, die du vielleicht 100 Stunden spielt. Welches Programm war in der Stunde preiswerter? Ich gebe dir also einen Gegenwert für das Geld, mit dem du meine Software kaufst. Und dafür gibt es nur einen Weg: Neue Techniken.

Wir stecken in jedes Programm sehr viel Arbeit. Jedes Programm hat Ansätze von Künstlicher Intelligenz und ein völlig eigenständiges Spielprinzip. «Solo Flight II» zum Beispiel

verwendet neue Techniken und ist um den Faktor 5 schneller als der erste «Solo Flight». Wir haben «Silent Service», und damit ist vorläufig Ende mit dem Thema U-Boot. Andere Firmen würden bei dem Erfolg mit Sicherheit «Silent Service II», «Silent Service III», ja sogar «Silent Service VIII» herausbringen, also achtmal ein und dasselbe Programm verkaufen.

In unsere neueste Simulation namens «Gunship» haben wir fünf Mannjahre Arbeit gesteckt, nur um die 3D-Grafik so schnell wie möglich zu machen. Zweieinhalb Programmierer haben über ein Jahr lang nichts anderes gemacht, als das eigentlich schon fertige Programm verbessert, verbessert und noch etwas schneller gemacht. Und das ist nur die C 64-Version. Wir haben noch die ganze Arbeit für die Apple- und Atari- und Amiga- und was weiß ich was für Versionen vor uns. Kennst ihr eine europäische Firma, die mehr als ein Jahr Arbeit in ein Produkt steckt?

Wir haben nur Spitzenprogrammierer, alle mit hervorragenden Studien-Abschlüssen und mit vielen Jahren Erfahrung. Wir haben ein erstklassiges Entwicklungssystem, das von Spiel zu Spiel mit den Programmie-

ren wächst und immer besser wird. Wir schauen bei einem Spiel immer auf die Technik, wollen den Kunden technisch das Beste bieten, was auf dem Markt erhältlich ist.

Andere Software-Häuser bieten dir den «Hit der Woche» — «Thätärrä» (Bill imitiert eine Fanfare). Bei Microprose ist niemals «Hit of the Week-Times». Wir setzen uns Ende November hin und planen die Produktpalette für die nächsten zwei Jahre und fangen heute an, die Programme zu entwickeln, die in zwei Jahren auf den Markt kommen werden.

Schau, für das Frühjahr nächsten Jahres habe ich zwei Top Secret-Produkte fertig. Solange die Produkte nicht veröffentlicht sind, sage ich keinem, was das für Programme sind. Denn sobald irjemand da unten (Bill meint die Stände der britischen Software-Firmen auf dem Messegelände) hört, was ich vorhabe, laufen die los, kaufen irgendeine Lizenz und schnappen mir das vor der Nase weg. Sie machen aus meiner Idee auf die Schnelle ein schlechtes Spiel. Und wenn ich dann mit meinem guten Spiel einige Monate später komme, dann will es keiner mehr haben, weil es schon zig Firmen gibt, die solche Spiele produziert haben. ▶

SEGA. DER PROGRAMMIERTE WAHNSINN.

Liebe Bankräuber, SEGA bekommt Ihr schnell und einfach und ohne Risiko in diesen feine Spiele spezialisierten Spielwarengeschäften. SEGA ist das beste Mittel gegen überfallartig auftretende Langeweile.

(2) H. Petersen KG, Hauptstr. 47, 2262 Leck. (4) F. Franck, Hohe Straße 32, 4230 Wesel, Gebirke, Münsterstr. 4 - 6, 4418 Datteln, Wahl KG, Hochstr. 46, 4460 Gelsenkirchen-Buer, W. F. Ritter KG, Bahnhofsstr. 9a, 4690 Herte 1, Kaps, Bahnhofsstr. 9, 4790 Hamm 1, Mecke, Bahnhofsstr. 28, 4790 Ussa, Aug. Neumann KG, Rennstr. 48, 4900 Herford, Kleinberg KG, Lübberstr. 22, 4900 Herford. (5) Feldhaus, Schölergasse 46/48, 5000 Köln 1, Carrié, Hauptstr. 49 - 51, 5020 Frechen, Flobach, Länderscheider Str. 15, 5272 Wipperfurth, Westerhöfer KG, Gangolzer Str. 8 - 10, 5300 Bonn 1, Brönnies OHG, Hauptstr. 32, 5750 Mendeln 1, Heinert, Eberfelder Str. 49, 5800 Hagen 1, Wehl, Albrechtsgraben Str. 3, 5800 Hagen 1, Mohr am Markt GmbH, Markt 2, 5900 Siegen 1, (6) Bekke, Adamo-Opel-Str. 12, 6000 Frankfurt, Bekke, Kaiserstr., 6000 Frankfurt, Bekke, Zeil 107, 6000 Frankfurt, Bekke, Hessen-Center, 6000 Frankfurt, H. A. Jäger OHG, Hauptstr. 71, 6140 Bensheim, R. Bekke, Offenbach GmbH, Frankfurter Str. 48, 6050 Offenbach, J. H. Fahr Gießen, Sonnenstr. 25 - 29, 6310 Gießen, Drey, Hauptstr. 45, 6390 Idar-Oberstein, Bill zur Quelle, Ludwigstr. 8, 6870 St. Ingbert, Rata GmbH, von Kieffer Str. 14, 6700 Ludwigshafen, Rabel, Speyerer Str. 17 - 19, 6710 Frankenthal, C. Gotthold, Marktstr. 5a - 10, 6750 Kaiserslautern, Kornes 1 (Kunststr.), 6800 Mannheim 4, Knoblauch GmbH, Sofienstr. 5 - 7, 6900 Heidelberg, Burger, Marktplatz 4, 6900 Bad Mergentheim, (7) H. Korte, Marktplatz 10, 7000 Stuttgart, Wanner, Reichsmühlstr. Str. 12, 7040 Aalen, Abels, Stuttgarter Str. 8, 7080 Aalen, Kirch Bza, Poststr. 50, 7320 Göppingen, S + F Parise, Wilhelmstr. 29, 7410 Reutlingen 1, F. W. Doering, Rimerstr. 5, 7500 Karlsruhe 1, M. Gerwig, Dillheimer Str. 4 - 6, 7530 Pforzheim, R. Haas GmbH, Riesen, 29, 7730 Villingen, (8) A. Sporter OHG, Mülchen 5, 8070 Ingolstadt, Schmidt KG, Hauptstr. 8, 8110 Starnberg, Tausend, Urmersstr. 23, 8300 Wöttrichauzen, Sieger, Lindenstr. 6, 8228 Füssen, Linowitzer KG, Am Rathaus, 8360 Deggendorf, E. Koery KG, Doran-Einkaufszentrum, 8480 Rogenberg, Hüb. Ferschhaus, Theresienplatz 35/36, 8440 Straubing, Mueckel, Gostingerstr. 2, 8450 Aumburg, Hofbauer OHG, Paradeplatz 13, 8550 Fürchheim, Sauerer KG, Maxstr. 13, 8580 Bayreuth 1, Kluge, Zwerggasse 1 - 3, 8600 Burghausen, H. Stürmer, Hauptstr. 47, 8744 Mellingstadt, Feilner GmbH, Joh.-Seb.-Bach-Platz 8, 8800 Amdorf, J. Schnegg, Bismarck-Straße 11, 8950 Bad Wiblingen, A. Scherer GmbH & Co. KG, In der Brandstatt 4, 8960 Kempten/Allg.

Der neue Spielcomputer von SEGA kostet nur 299,- DM (anzw. Preisempf.). Nur bei den unter 10.000 Stück in das Motorradrennen inklusive (limitierte Auflage). SEGA ist ein risikofreies Wareneichen.



Wißt Ihr, wieviel Geld ich in «Gunship» gestellt habe? Eine Million Dollar! Soll ich das noch einmal sagen? «One Million Bucks!» Und ich kann es mir nicht leisten, daß jemand mit etwas ähnlichem herauskommt, bevor ich mein Programm verkauft habe.

Soviel sage ich Euch zu den neuen Produkten. Es sind Arcade-Spiele, aber nicht so ein Kram wie der englische. Kein «Scroll left – Scroll right – Stand up – Sit down – Fight, Fight, Fight...». Unsere Spiele haben eine andere Story als «Knall alles ab». Bei mir heißt es «Laß mich denken». Es wird ein Taktikspiel, mit Arcade-artiger Grafik, aber eben mit sehr viel Taktik werden. 1987 gibt es zwei Produkte im Frühjahr und drei im Herbst.

Da wir jetzt auch mit einer Zentrale in London in Europa vertreten sind, werden wir sich nach europäischen Produkten sehen, die unter dem Microprose-Label erscheinen können. Aber das müssen verdammte gute Programme sein, die sich länger als drei Wochen verkaufen.

Wenn jemand hunderttausend Programme verkauft, dann ist er zufrieden. Ich nicht. Mein Gott, da draußen gibt es mehrere Millionen Computer und da finde ich hunderttausend verkaufte Programme stinklangweilig. Wieviel ist ein wirklich guter Marktanteil? 10 Prozent?

Happy: Bill, übersteht du hier nicht das große Problem der Raubkopierer und Software-Piraten?

Bill: Schau mal, ich verstehe dieses Piraten-Problem nicht. Stell dir vor, so ein Raubkopierer wäre ein Kaufmann und ich nehme mir eine Tüte Milch mit, ohne dafür zu bezahlen. Da versteht der Knabe auf einmal keinen Spaß mehr. Warum denken die Leute, daß Software-Klau etwas anderes ist als beispielsweise Laden-diebstahl? Wir bieten ihnen doch wirklich was fürs Geld, und nehmen sie sicherlich nicht aus. Ich gebe einer Menge Leute Arbeit, indem ich sie Programme für mich schreiben lasse. Raubkopierer dagegen bestehen mich. Die gehören dafür ins Gefängnis wie jeder andere Dieb. Sie sind Halunken. Laßt sie das bitte ganz genau wissen. Und ich hoffe, daß die sich jetzt ganz mies fühlen, denn diese Leute müssen doch irgendeine Form von Gewissen haben. Ich bin hier sehr ernst, diese Leute sind echte Gauner. Kopieren ist weder lustig, noch cool, es ist gegen das Gesetz und außerdem verlieren Programmierer deswegen den Job. Wenn ich den Kopierern irgendwie den Job wegnehmen würde, dann wären die die ersten vor Gericht oder

der Regierung, die sagen würden: «Dieser Kerl hat mich um meinen Job gebracht!»

Wir verkaufen ja keine Programme für Kinder. Unsere Programme sind an junge und ältere Erwachsene gerichtet, die schon arbeiten oder bald auf Arbeitssache gehen, und es sich leisten können, Programme zu kaufen. Und ich glaube, wenn irgendjemand meine Produkte gefallen und er mehr davon haben will, dann muß er mich auch unterstützen und meine Produkte kaufen und nicht kopieren. Schau, ich will nicht einen Superschlitten fahren oder eine Segeljacht oder eine Villa kaufen. Aber ich habe eine Firma zu führen und meine Mitarbeiter zu bezahlen und die Raubkopierer verhindern das.

Ärger über Raubkopierer

Ich konnte kaum Raubkopierer, aber es wäre wirklich mal mein Wunsch, alle in einem Raum zu haben und dann würde ich zu ihnen reden, von Mann zu Mann. «Wie kannst du dich dafür rechtfertigen, anderer Leute Programme gestohlen zu haben? Wenn ich nicht genug Geld verdiene, dann kann ich keine neuen Programme mehr produzieren. Dann können die irgendwann ihren Computer als Türstopper verwenden, weil es keine neue Software mehr gibt. Da denken vielleicht, Raubkopieren sei komisch, aber in Wirklichkeit zerstören sie die Zukunft der gesamten Heimcomputer-Branche. Und dann kann sich Heinrich einen neuen Job suchen, dann kann sich Boris einen neuen Job suchen, dann kann sich Fred einen neuen Job suchen und ich kann meine Firma schließen und muß was Neues anfangen, wo nicht kopiert wird. Es ist wirklich Zeit für alle Software-Firmen, aufzustehen und den Kopierern ins Gesicht zu sagen: «Ihr seid Lügner, Betrüger und Diebe. You gotta go to Hell, Guys (Ihr sollt zur Hölle fahren, Jungs).»

Fred: (schmunzelnd) And Major Bill will be there, waiting for you (Und Major Bill wird auch da unten sein und auf euch warten).

Happy: Da hast ja gerade mit dem Thema Raubkopierer einiges angesprochen, was dir im Computersgeschäft überhaupt nicht gefällt. Gibt es da noch andere Sachen, um die sich Major Bill Sorgen macht?

Bill: Die größte Gefahr für die ganze Industrie sehe ich in den vielen unprofessionellen Softwarehäusern, die jeden Schund auf den Markt schreiben. All diese Firmen arbeiten augenblicklich nur auf den nächsten Monat hin und lassen einige Kids die Programme mal eben in

Basic oder ein bißchen Assembler schreiben. Und so nehmen sie den Kunden aus. Das müssen wir stoppen. Wir müssen den Käufern einen echten Gegenwert fürs Geld geben. Der einzige Weg dazu ist, in Tools, in Software und in Menschen zu investieren und aus der Software ein faires Geschäft zu machen. Ich glaube, daß viele europäische Software-Firmen ihre Kunden gar nicht mögen. Das ist meine ehrliche Meinung, du darfst mich hier zitiere: «I don't think they like their customers.» Microprose mag jeden einzelnen Kunden. Wenn einer anruft, dann rede ich mit ihm persönlich, ich lese ihre Briefe und antworte, ich höre gerne ihre Ideen und Verbesserungsvorschläge und fachsimpel ein wenig mit ihnen. Wenn du deine Kunden nur als Methode siehst, Geld zu verdienen, und ihnen jeden Schund, den dir irgendein Programmierer gibt, für teures Geld andrehst, dann werden deine Kunden bald sagen: «I'm out Guy!» Jungs, so geht's nicht weiter. Ihr gebt mir keine gute Ware mehr für mein Geld. Ich glaube, daß sich sehr viele Firmen, die all diese Grundätze nicht beachten, sehr sehr bald in großen Schwierigkeiten befinden werden.

Die Software-Firmen müssen sich jetzt in Technik üben. Sie müssen Investitionen in neuer Technik tätigen. Sie müssen erkennen, daß die Software-Branche ein hartes Geschäft ist. Sie müssen jetzt in die Produkte investieren, die es in zwei Jahren geben wird. All diese Firmen machen sich sonst selbst kaputt.

Happy: Hast du vielleicht noch einen speziellen Wunsch für die Software-Branche?

Bill: Ich würde mir eine offizielle «Computer Games Hall of Fame», eine Ruhmes-Halle der Computerspiele wünschen. In der sollten dann die 15 oder 20 besten Computerspiele stehen. Und versteht mich nicht falsch: Die besten, nicht die meistverkauften. Da sollten dann Kriterien angelegt werden wie: Welche neuen Techniken bringt dieses Programm mit? Wie spielt es sich? Macht es auf lange Sicht Spaß? Wie ist die Grafik? Da wirst du dann Programme finden, die drei oder vier oder gar fünf Jahre alt sind, und die man heute noch spielt und sogar verkauft! Vom Hin-oft-the-Week: redet in sechs Monaten niemand mehr, von diesen Spielen wird man aber noch in zehn Jahren reden. Diese Liste kannst du dann jedem Computer-Neuling in die Hand drücken, und er kann sich daraus dann Produkte heraussuchen, die ihm lange Zeit Spaß machen. Er bekommt dann echten Gegenwert für sein Geld. Und an jedem einzelnen

Microprose-Produkt haben wir und werden wir weiterhin so lange herumfeilen, bis es wert ist, einen Platz in der Hall of Fame zu erhalten. Nur wenn wir glauben, daß ein neues Programm diesen Wert für sich schaffen könnte, wird es auch veröffentlicht.

Happy: Du bist ja nicht nur ein Software-Produzent, du bist ja auch sicherlich ein begeisterter Spieler. Was spielst du am liebsten in deiner Freizeit. Oder besser gesagt, welche fünf Spiele würde Major Bill mit auf eine einsame Insel nehmen?

Bill: Du hast recht, ich spiele eine ganze Menge jeden Abend spiele ich etwa zwei Stunden mit unseren neuesten Sachen, die gerade in der Entwicklung sind, und dann mindestens noch eine Stunde mit den Programmen von anderen Anbietern, um den Überblick über den Markt zu behalten. Aber auf die Schnellste fünf Spiele rauszusuchen...

Einsame Insel

Mann, das ist eine schwere Aufgabe, sogar für Major Bill. Denn, Jungs, ich bin ein miser Adventure-Spieler, ich wäre aber sehr gerne ein guter Adventure-Spieler. Diese Art von Spiel würde mir sicherlich Spaß machen. Ich würde da wahrscheinlich «Hitchhiker's Guide to the Galaxy» mitnehmen.

Ich bin ja der geborene Simulations-Experte. Trotzdem gebe ich mich mit zwei Simulationen zufrieden: «Ennal» «Silent Service» und dann unsere neue und beste Simulation: «Gunship».

(Bill denkt einige Sekunden angeengt nach) Darf ich wirklich nur Spiele mitnehmen? Ich würde gerne ein Zeichengeramm mitnehmen, um kreativ arbeiten zu können.

Happy: Gut, das darfst du zusätzlich mitnehmen, da fehlen dann aber immer noch zwei Spiele.

Bill: Oh, das ist wirklich schwer.

Happy: Fred, du darfst ihm gerne helfen.

Fred: Nein, nein, er ist derjenige auf der einsamen Insel. Ich bin nur der draußen vor der Insel mit dem Motorboot.

Bill: Ich hab noch eins. Ich würde M.U.L.E. mitnehmen. Das ist eine der besten Wirtschafts-Simulationen. Und als letztes würde ich ein Kriegs-Strategie-Spiel nehmen. Da kann ich euch jetzt keinen genaues Titel sagen, da müßte ich mir erst noch mal ein paar Programme ansehen. Aber ich würde keines von unseren Programmen wählen, denn die habe ich so oft gespielt, daß ich immer gewinne.

Happy: Vielen Dank Bill, daß du uns die Fragen so offen beantwortet und mit deiner Meinung nicht hinter dem Berg gehalten hast.

(Da/hi)

RUSH WARE

Online with the trend.

Software
für Monster-Fans

Godzilla® lebt!



EPYX
COMPUTER SOFTWARE
Strategy Games for the Action-Game Player.

**RUSH
WARE**
COMPUTER SOFTWARE

**THE
MOVIE MONSTER
GAME**

Commodore C64

Deutsch/Englisch

Schlüpfen Sie in die Haut eines Monsters, und erleben Sie die Welt aus einer anderen Perspektive!

Ein Spiel mit 180 Spielvarianten. Sie wählen zwischen

6 Monstern, 6 Städten und 5 Aktionsmöglichkeiten.

Erhältlich für Commodore C64

(Diskette u. Kassette)

mit ausführlicher deutscher und englischer Anleitung.



EPYX
COMPUTER SOFTWARE

RUSHWARE Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von

Worten
Horten

KAUHFHOF

Quelle
INTERNATIONAL

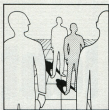
KARSTADT

sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.

Vertrieb: RUSHWARE · Mitvertrieb: Micro-Händler - Distribution in Österreich: Karasoft

Vorsicht vor Graulimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.



Soft Story

Im Trubel der PCW-Show im Spätherbst 1986 trafen wir so manchen bekannten Programmierer. Einer der Glanzpunkte war aber eine Programmiererin: Wir entdeckten Anita Sinclair (23), die die Commodore-64-Version von *The Pawn* vorstellte. Anita ist Mitglied der «drei-Mann-und-eine-Frau-starken» Programmiertruppe namens Magnetic Scrolls, die sich seit knapp drei Jahren mit der Entwicklung von Adventures beschäftigt.

Gemeinsam ziehen wir drei ins Pressezeitalter, in dem uns Anita bei einem heißen Kaffee viele Fragen beantwortet.

Happy: Anita, die erste Frage lautet natürlich, wie kommt eine Frau zum Programmieren? Das ist doch schon sehr ungewöhnlich.

Anita: Da habt ihr völlig unrecht! Programmierereisen gibt es ebenso viele wie Programmierer, zumindest im professionellen Bereich, wo man in Sprachen wie Cobol programmiert. Da ist das Verhältnis in etwa 50 zu 50. Aber ich gebe zu, daß im Spielmarkt die Männer klar die Oberhand haben.

Happy: Der erste Punkt ging an dich. Also, wie kommt eine Frau dazu, Spiele zu programmieren?

Anita: Ich habe mich schon immer für technische Sachen interessiert. Das äußerte sich darin, daß ich niemals Puppen besaß. Ganz im Gegenteil, ich habe sogar mal das Auto von meinem Vater total auseinandergeworfen. Und bevor jemand jetzt dumme Witze reißt: Ich hab' es auch wieder richtig zusammengebaut. Zum Glück haben meine Eltern meine technische Neigung rechtzeitig erkannt und mir die entsprechende Ausbildung ermöglicht.

Happy: Wie waren denn deine ersten Schritte mit Computern?

Anita: Nun, ich habe vor einigen Jahren einen Apple II in die Finger bekommen. Durch die Basic-Phase war ich schnell hindurch. Ein Schlüsselereignis für mich war, glaube ich, als ich es

schaffte, in Assembler meinen Namen auf dem Bildschirm zu schreiben. Als nächstes schrieb ich dann ein Animations-Programm: Mein Name bewegte sich quer über den Schirm. Damals wußte ich sofort, daß ich noch längere Zeit mit Computern zu tun haben werde.

Happy: Wie fing nun alles mit Magnetic Scrolls an?

Anita: Magnetic Scrolls war eine Idee, die etwa vor dreieinhalb Jahren geboren wurde. Ihr müßt eines wissen: In der Zeit hatte ich einige Infocoon-Adventures gespielt. Ich mag Infocoon übrigens wirklich, sie haben einen tollen Stil in ihren Stories. Auf jeden Fall dachte ich mir, mit drei Programmier-Kollegen, daß wir auch so ein Adventure schaffen würden. Also haben wir uns die nötige Hardware besorgt und angefangen zu programmieren.

Die Hardware bestand damals aus einem Netzwerk von vier Apple-Computern, die an eine Festplatte (damals noch ein kaum erschwinglicher Luxus für diese Systeme) angeschlossen waren. Inzwischen arbeiten wir mit einem wesentlich größeren Netzwerk mit verschiedenen Computern. Wir haben unsere eigenen, selbstgeschriebenen Compiler und Assembler. Für

Ein Stündchen mit Anita plauschen . . .

Der Name Anita Sinclair hat nichts mit Sir Clive und seinem Spectrum zu tun — aber schon einiges mit dem Sinclair QL. Für diesen Computer erschien nämlich als erstes das vielgelobte Adventure «The Pawn». Anita Sinclair gehört zur Programmierer-Truppe, die das Abenteuerspiel schrieb.



Boris Schneider im Gespräch mit Anita Sinclair

unsere Adventures haben wir eine eigene Programmiersprache entwickelt, in der sich Parser relativ einfach programmieren lassen. Da wir alle Tools zum Programmieren selbst entwickelten, stecken etwa zwölf Jahre Arbeit in *The Pawn*.

Eine kleine Story am Rande, die zeigt, wie wichtig es für uns war, mit unseren eigenen Programmier-Tools zu arbeiten: Als *The Pawn* mehr oder minder fertig war, ging es ans Debuggen, an die Fehlersuche also. Dazu gibt es ebenfalls ein Programm,

einen Debugger, der ähnlich wie ein Maschinensprache-Monitor arbeitet. Unser Debugger sagte uns also laufend, daß wir an der und der Stelle einen Fehler hätten. Aber was oft wir auch über diesem Code brüteten, wir konnten den Fehler nicht entdecken. Schließlich kam einer von uns darauf, daß der Debugger selbst einen Bug hat. Da wir den Debugger programmiert hatten, konnten wir diesen Fehler zum Glück bereinigen. Es läßt sich nie ausschließen, daß ein Programm einen Fehler hat, deswegen arbeiten wir mit Programmen, bei denen wir die Fehler selber korrigieren können.

Happy: So, wie sich das anhört, war es sicherlich nicht billig, *The Pawn* zu entwickeln. Ihr wußtet ja vor drei Jahren noch nicht, ob das Projekt Erfolg haben würde und hattet auch sicherlich noch keinen Vertrag in der Tasche. Wie habt ihr das finanziell bewältigt?

Anita: Zuallererst einmal standen wir vier völlig hinter der Idee von *The Pawn* und unserem Parser. Wir glaubten fest daran, daß dieses Programm ähnlichen Erfolg wie ein Infocoon-Titel haben müßte, weil wir mindestens die gleiche Qualität erreichen wollten. Und wenn



Anita führte auf der PCW mit Begeisterung *The Pawn* vor

man so fest an eine Idee glaubt, dann schafft man es immer irgendwann, das nötige Geld herbeizuschaffen. Das Ganze wurde so etwa 18 Monate lang von meinem Ersparnis finanziert. Aber ein wichtiger Punkt waren wohl unsere Mäuer, die uns immer gut versorgt und »durchgeputzt« haben. Ohne sie wären wir wohl nicht so weit gekommen. Inzwischen verdienen wir ja etwas mit unseren Adventures, so daß die finanzielle Seite jetzt etwas sicherer steht.

Happy: The Pawn erschein(e) zuerz für den Sinclair QL als reines Textadventure. Wie kamen die Bilder in die Atari ST-Version hinein?

Anita: The Pawn ist auch eigentlich immer ein Textadventure gewesen. Wir hatten die Atari-ST-Version fertiggestellt und gingen zu Rainbird, um einen Vertrag auszuhandeln. Da kam irgend jemand auf einmal mit der sehr dummen Idee, daraus ein Grafik-Adventure zu machen. Ich sagte nur zwei Worte, und diese sehr eindringlich: »Forget it!« (Vergiß es!). Von diesem Zeitpunkt an wurden wir mit Samstagschunden angepackt und man überredete uns, doch mal ein Bild von Geoff Quilley anzusehen. Das Bild war überwältigend. Wir dachten, laß es uns mal probieren, und sandten ihm

Vorlagen für den Wald und den Palast-Garten. Er stellte die beiden Bilder fertig und die waren so gut, daß wir schlagartig unsere Meinung änderten. Die Bilder sind nicht in The Pawn drin, weil wir Bilder haben wollten, sondern weil die Bilder so gut sind, daß es geradezu dumm wäre, sie nicht zu bringen.

Eines unserer Hauptargumente gegen Bilder war die Speicherplatz-Verbraucher. Die meisten Grafik-Adventures haben sehr simple Bilder, die zur Handlung nichts beitragen und nur wertvollen Speicherplatz wegnehmen. Aber jetzt kommt wieder eine kleine Geschichte: Auf der Sommer-CES in Chicago stellte ich mal wieder The Pawn vor. Natürlich kamen auch ein paar Leute von Infocom an unseren Stand und wir hatten ein interessantes Gespräch, das sich auch um das Thema Grafik drehte. Am Ende konnte ich mich dann nicht zurückhalten und zog meinen Trumpf aus der Tasche: Eine Diskette mit Grafikbildern aus unserem zweiten Adventure, »The Guild of Thieves«. Ich lud ein Bild, das ein Zimmer mit seiner Einrichtung zeigte. Das Bild ist eines der besten und detailreichsten. Ich fragte die Infocom-Leute: Wie viele Wörter braucht ihr, um dieses Bild zu beschreiben? Die

Antwort war: Um die 1800 Wörter. Dann rechnete ich ihnen vor, daß mit Hilfe unseres Grafikpackers das Bild wesentlich weniger Speicherplatz schluckt als 1800 Wörter Text in einem Infocom-Adventure.

Happy: Kannst du uns noch etwas mehr über »The Guild of Thieves« erzählen?

Anita: Über die Handlung werde ich nichts verraten. Da müßt ihr bis zum Frühjahr warten, wenn das Adventure erscheint. Aber ich erzähle euch gerne etwas über die Bilder. Wir hatten mit The Pawn gesehen, daß Bilder in Adventures so gut sein können, daß sich der Einsatz lohnt. Also stand fest, daß The Guild ebenfalls Bilder haben wird. Und diesmal sind die Bilder nochmals um Klassen besser als bei The Pawn! Die Bilder sind jetzt nicht nur schmückendes Beiwerk, sie erfüllen auch bestimmte Aufgaben im Spielverlauf. Wir haben deswegen die Texte für das Adventure nochmal umgeschrieben, nachdem wir die Bilder gesehen hatten.

Happy: Wie macht denn euer Maler seine Bilder? Hat er sein eigenes Malprogramm, arbeitet er mit einem Digitalisierer?

Anita: Digitalisierer lernen wir alle konsequent ab. Die Qualität ist einfach zu mies! Ein Grafiker

kann viel detailreicher arbeiten. Durch das Mischen von kontrastreichen Farben kann man den Effekt eines Bildes wesentlich erhöhen, und gerade das kann ein Digitalisierer nicht. Wir haben es einmal probiert und werden ab sofort die Finger davon lassen.

Damit Geoff mit seinen Bildern gut vorankommt, braucht er ein gutes Zeichenprogramm, das dachte ich zumindest. Also kaufte ich einige ein: »Degas«, »Deluxe Paint« und wie sie alle heißen. Über 1000 Mark gab ich für die Dinger aus. Dann ging ich zu Geoff und der meinte: Was soll ich dann? Ich brauche den ganzen Kram! Alle Bilder entstehen nämlich mit... »Neochrome!« Ich dachte zuerst, Geoff wäre verrückt und meinte: Schau mal, wie viele Funktionen Deluxe Paint hat! Dann nahm er die Maus und Neochrome und malte mir innerhalb von Sekunden alles, was ich wollte: Kreise, Rechtecke, kleine Bilder, sanfte Farbabstufungen. Geoff verrät wirklich etwas von der Malerei und braucht diese ganzen Funktionen nicht — er hat sogar alle Funktionen von Deluxe Paint in seiner rechten Hand.

Happy: Wie viele Leute sind jetzt bei Magnetic Scrolls beschäftigt?

Anita: Wir haben inzwischen

ATARI ST • ATARI ST • ATARI ST			
• D.E.A.S. Elite	DM 185,00	• ST Plot	DM 99,00
• OMBRON BASIC	DM 229,00	• TRISHAW	DM 290,00
• Electronic Pool	DM 79,95	• ZEB GASH	DM 299,00
• Pinball Factory	DM 79,95	• AS-Address	DM 95,00
• OMBRON BASIC neu	DM 193,00	• Strategier	DM 99,00
• Harddisk Image	DM 79,90	• Memory	DM 99,90
• Leader Board	DM 84,00	• Jewels of Darkness	DM 69,90
• Silent Service	DM 79,90	• ANIMA	DM 89,00
• Fire Starter	DM 79,00	• Joust	DM 84,00
• Flight Simulator	DM 193,95	• K-Switch	DM 99,50
• Air Director	DM 193,00	• The Pawn	DM 79,90
• Writer, match his	DM 93,95	• G&G 90	DM 199,00
• G&G Compiler	DM 149,00	• W Train	DM 139,00
• Letter-Camp	DM 393,00	• Play!	DM 99,00
• Film Chase	DM 99,50	• Skydog	DM 99,00
• Hacker II	DM 79,90	• World Games	DM 109,00
• GDM Bench	DM 99,00	• Tennis	DM 99,00
• Mean 19	DM 69,00	• War Zone	DM 79,00
• War Zone	DM 79,00	• Dialecta	DM 99,00
• Die Namen	DM 79,50	• Die Namen	DM 79,50
• Piv Test	DM 149,00	• Super Heavy	DM 142,00
• ST Karte	DM 79,00	• Whodunnets	DM 69,00
• Kings Quest	DM 69,00	• Die Reist	DM 64,00
• Magneta C	DM 899,00	• X-Trip	DM 79,00

* = Hersteller ab Lager (und mehr) ** = lieferbar ab Lager nach Erchein
 in Vorbereitung in Vorbereitung in Vorbereitung
 Real World Editor — Space Shuttle — Mass II Move — Film Director

Diese und viele andere ST-Programme sowie über 45 Disketten Public Domain finden Sie in unserem über 200-000-Seiten-Katalog. Natürlich bieten wir auch ST-UBSes und Computer-Fachschulung! Besuchen Sie uns oder fordern Sie den kostenlosen Katalog an — es lohnt sich!

Der Weltreisepass für ST-Fans:
BUCHHANDLUNG WERNER FINKE
 Kipdorf 32, D-6560 Hügelsried 1, (Südwest), Tel. 022 02 47 20 + 45 44 33
 (Deutscher Buchhandel für MARKT/TECHNIK)

ATARI ST • ATARI ST • ATARI ST

EcoSoft
 Economy Software

Kaiserstr. 21, 7890 Waldshut, Tel. 0 77 51-79 20

Frei-Programm- und Shareware-Zentrale
 Über 25.000 Programme für IBM-PC/Kompat., Apple II, Macintosh, Atari ST, Commodore C64/C128, Amiga, Programme für Beruf, Geschäft, Heim und Schule.

Zum Kennenlernen guter Frei-Programme:
10 beliebte Programme für DM 10,—

Dazu gratis:
 • Katalog über Frei-Programme (Public Domain) und professionelle Shareware auf Diskette(n) einschl. Sachgebets-Verzeichnis im Wert von DM 10,—.

Dieses Kennenlern-Angebot erhalten Sie gegen Einsendung oder Angabe dieses Inserates und von DM 10,— (bar oder Scheck). Bitte unbedingt Computermodell angeben.

Utopia

SIE **Beim dreht sich alles um** **und daß Sie Ihre Spiele zu Weihnachten auch da haben!**

Alle Spiele sind in 5 Disketten oder 2 Disketten verpackt und sind für Atari ST, Commodore C64/C128, Amiga, Apple II, Macintosh, IBM-PC/Kompat. geeignet. Preis 10,- DM pro Spiel. (Vollständige Liste der Spiele im Katalog, DM 10,- DM pro Spiel. (Vollständige Liste der Spiele im Katalog, DM 10,- DM pro Spiel.)

Titel	Preis
ACE OF HEAVEN	10,-
ACE OF SWISS	10,-
ACE OF SWISS II	10,-
ACE OF SWISS III	10,-
ACE OF SWISS IV	10,-
ACE OF SWISS V	10,-
ACE OF SWISS VI	10,-
ACE OF SWISS VII	10,-
ACE OF SWISS VIII	10,-
ACE OF SWISS IX	10,-
ACE OF SWISS X	10,-
ACE OF SWISS XI	10,-
ACE OF SWISS XII	10,-
ACE OF SWISS XIII	10,-
ACE OF SWISS XIV	10,-
ACE OF SWISS XV	10,-
ACE OF SWISS XVI	10,-
ACE OF SWISS XVII	10,-
ACE OF SWISS XVIII	10,-
ACE OF SWISS XIX	10,-
ACE OF SWISS XX	10,-
ACE OF SWISS XXI	10,-
ACE OF SWISS XXII	10,-
ACE OF SWISS XXIII	10,-
ACE OF SWISS XXIV	10,-
ACE OF SWISS XXV	10,-
ACE OF SWISS XXVI	10,-
ACE OF SWISS XXVII	10,-
ACE OF SWISS XXVIII	10,-
ACE OF SWISS XXIX	10,-
ACE OF SWISS XXX	10,-
ACE OF SWISS XXXI	10,-
ACE OF SWISS XXXII	10,-
ACE OF SWISS XXXIII	10,-
ACE OF SWISS XXXIV	10,-
ACE OF SWISS XXXV	10,-
ACE OF SWISS XXXVI	10,-
ACE OF SWISS XXXVII	10,-
ACE OF SWISS XXXVIII	10,-
ACE OF SWISS XXXIX	10,-
ACE OF SWISS XL	10,-
ACE OF SWISS XLI	10,-
ACE OF SWISS XLII	10,-
ACE OF SWISS XLIII	10,-
ACE OF SWISS XLIV	10,-
ACE OF SWISS XLV	10,-
ACE OF SWISS XLVI	10,-
ACE OF SWISS XLVII	10,-
ACE OF SWISS XLVIII	10,-
ACE OF SWISS XLIX	10,-
ACE OF SWISS L	10,-
ACE OF SWISS LI	10,-
ACE OF SWISS LII	10,-
ACE OF SWISS LIII	10,-
ACE OF SWISS LIV	10,-
ACE OF SWISS LV	10,-
ACE OF SWISS LVI	10,-
ACE OF SWISS LVII	10,-
ACE OF SWISS LVIII	10,-
ACE OF SWISS LIX	10,-
ACE OF SWISS LX	10,-
ACE OF SWISS LXI	10,-
ACE OF SWISS LXII	10,-
ACE OF SWISS LXIII	10,-
ACE OF SWISS LXIV	10,-
ACE OF SWISS LXV	10,-
ACE OF SWISS LXVI	10,-
ACE OF SWISS LXVII	10,-
ACE OF SWISS LXVIII	10,-
ACE OF SWISS LXIX	10,-
ACE OF SWISS LXX	10,-
ACE OF SWISS LXXI	10,-
ACE OF SWISS LXXII	10,-
ACE OF SWISS LXXIII	10,-
ACE OF SWISS LXXIV	10,-
ACE OF SWISS LXXV	10,-
ACE OF SWISS LXXVI	10,-
ACE OF SWISS LXXVII	10,-
ACE OF SWISS LXXVIII	10,-
ACE OF SWISS LXXIX	10,-
ACE OF SWISS LXXX	10,-
ACE OF SWISS LXXXI	10,-
ACE OF SWISS LXXXII	10,-
ACE OF SWISS LXXXIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXIV	10,-
ACE OF SWISS LXXXV	10,-
ACE OF SWISS LXXXVI	10,-
ACE OF SWISS LXXXVII	10,-
ACE OF SWISS LXXXVIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXIX	10,-
ACE OF SWISS LXXXX	10,-
ACE OF SWISS LXXXXI	10,-
ACE OF SWISS LXXXXII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXIV	10,-
ACE OF SWISS LXXXXV	10,-
ACE OF SWISS LXXXXVI	10,-
ACE OF SWISS LXXXXVII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXVIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXIX	10,-
ACE OF SWISS LXXXXX	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXI	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXIV	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXV	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXVI	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXVII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXVIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXIX	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXX	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXI	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXIV	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXV	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXVI	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXVII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXVIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXIX	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXX	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXI	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXIV	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXV	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXVI	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXVII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXVIII	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXXIX	10,-
ACE OF SWISS LXXXXXXX	10,-

Katalog: 11, 8 München 80, Telefon: 0844-48 99 88, Mo-Fr. 10 Uhr bis 18 Uhr, Sa. 10 Uhr bis 17 Uhr

acht Programmierer, inklusive mir selbst. Die neuen Programmierer kümmern sich hauptsächlich um Umsetzungen der Spiele für andere Computer. Wir haben also einen C 64-Experten, einen Schneider-CPC-Experten und einen Atari-8-Bit-Experten. Für jede Version muß unsere Parser-Sprache neu implementiert werden. Die Grafiktreiber sind neu zu schreiben, die Bilder müssen neu gezeichnet werden. Bis auf die Amiga-Version, die die ST-Bilder verwendet, haben alle Versionen ihre eigenen Bilder, damit diese den Computer voll ausnutzen können. Bei der C 64-Version, die als erste 8-Bit-Version fertig wurde, haben wir eine Menge Programmier-Tricks benutzen müssen. So wird der Prozessor im 1541-Laufwerk als Co-Prozessor genutzt, um Texte zu entschlüsseln. Auch das Scrolling der Bilder ist mit vielen Software-Tricks verbunden. Der Aufwand hat sich aber gelohnt, denn unseren Messungen nach ist unser C 64-Parser wesentlich schneller als der Infocrom.

Happy: Noch eine Frage, die erste augenblickliche Arbeit befindet. Es heißt mal, daß ihr eure Adventures in beliebige Sprachen übersetzen könntet, da euer Parser-System sehr flexibel sei. Was ist da jetzt genau dran?

Kann man vielleicht schon bald deutsche Adventures von euch erwarten?

Anita: Wir waren vor einiger Zeit noch sehr optimistisch, was das Thema Übersetzungen anging. Aber als wir uns näher mit der deutschen Grammatik befaßt haben, fanden wir heraus, daß es mit unserem jetzigen Parser-System unmöglich ist, eine deutsche Version eines Adventures zu produzieren. Noch mehr Probleme gäbe es übrigens bei französischen Versionen. Aber wir arbeiten an dem Problem, indem wir einen neuen Parser entwickeln, der wirklich an viele verschiedene Sprachen angepaßt werden kann. Ein deutsches Adventure von uns sollte es in vielleicht zwei Jahren geben.

Happy: Du bist ja ziemlich aufgeschlossen dem ganzen Computer-Geschäft gegenüber. Aber sicherlich gibt es Dinge, die du in der Branche überhaupt nicht magst. Was gefällt dir in der Software-Industrie nicht?

Anita: Was ich überhaupt nicht mag, ist Hyping (Erklärung siehe Lesertipps) und Film-Spiele, die meist nichts mit dem Film zu tun haben.

Aber viel mehr Kopfzerbrechen bereiten uns Programmierern die neuen Computer wie der Atari ST und der Amiga. Die

Entwicklungskosten für ein neues Programm auf einer 16-Bit-Maschine sind sehr hoch. Spiele wie Marble Madness oder StarGLider brauchen nämlich viel Zeit, bis sie fertig sind. Viele Firmen können oder wollen sich aber diese Entwicklungskosten nicht leisten. Also setzen sie Spiele von 8-Bit-Computern auf 16-Bit-Computer um. Der Software-Käufer bekommt alte Ware vorgesetzt, die den Computer in keiner Weise ausnutzt. Die Software verkauft sich nicht so gut, die Firmen erhalten nicht genug Geld und produzieren weiterhin Low-Quality-Software. Diesen Teufelskreis muß man durchbrechen. Ich kenne eigentlich nur drei Programme, die es wert sind, auf dem Atari ST zu spielen: StarGLider, Time Bandits und The Pawn. Der Rest der Programme, die ich bisher gesehen habe ist für einen 16-Bit-Computer viel zu simpel und auf die schnelle programmiert.

Happy: Geben wir noch ein bißchen auf eure Zukunft ein. Was wird Magnetic Scrolls in den nächsten Jahren machen, was wird Anita Sinclair machen?

Anita: Wir haben jetzt einen Vertrag mit Rainbow, der uns verpflichtet, sechs Adventures innerhalb der nächsten zwei Jahre zu programmieren. Im übrigen bezeichnet sich Magnetic

Scrolls als Parser-Spezialist. Wir sind nicht nur auf Adventures fixiert. Um konkret zu werden: Wir haben Programme in Arbeit, die zwar einen Parser verwenden, aber keine Adventures sind. Mehr darf ich nicht sagen, aber diese Projekte sollen ein gewaltig hohe Wellen auf dem Unterhaltungs-Markt schlagen.

Zu Anita Sinclair: Ich glaube zwar nicht, daß ich in zwanzig Jahren immer noch an Parsern programmieren werde. Aber für die nähere Zukunft kann ich mir nichts anderes vorstellen.

Happy: Vielen Dank für deine ausführlichen Antworten.

Zum Schluß gab uns Anita noch bekannt, welche Spiele sie auf eine einsame Insel mitnehmen würde, wenn sie fünf zur Auswahl hätte. Anita besaß aber unbedingt darauf, außer Konkurrenz noch eine Textverarbeitung für den Macintosh mitzunehmen, die wir ihr hiermit genehmigen. Die Programme sind im einzelnen (in Klammern die dazugehörige Hardware) — Hack (Universitäts-Mainframe)

- Wizardry (MS-DOS)
- Zork/Trinity (Typ egal)
- Castle Wolfenstein (Apple II)
- Elite (BBC)

Eine bunte Mischung also, bei der Anita einiges an Hardware zu schleppen hat. (ts/bj)

extrem stabile JOYSTICK'S (Acht-Wege-Fahrhebel)

● SPIELHALLEN-EINSATZ

- jahrelang bewährt im härtesten Einsatz
- passend für: C 64, C 128/Atari 400, 800, 1300/Schneider CPC/SVI 318, 308 u.v.a. auch in Ausführung für TI-994A
- von erfahrenem MÜNZ-AUTOMATEN-HERSTELLER handwerklich gefertigt.
- alle Schallfunktionen selbstverständlich über Mikroschalter
- 1 Jahr Garantie - DM 98,-

Lieferung kurzfristig per NN plus DM 6,50 Porto und Versandkosten, oder gegen Vorkasse DM 98,- (porto- und verpackungsfrei) Postgroskauf Köln 30623 - 500, oder durch Verrechnungsscheck.

AUTOMATEN - SERVICE ALAIN KRAWIETZ
BAUERBANKSTR. 27 TEL. 02 21 / 36 03 49 5005 KÖLN 51



GAMESOFT

Hochstraße 4, 6455 Erlensee

Jetzt neu: Läden in 6450 Hanau, Hauptstraße 5 0619122281
Gesch.-Zeiten: von 10 - 18 Uhr werktags
10 - 13 Uhr Samstag

CDM	D	O	Atari KLEIN	D	C
Hack II	26,-	—	Hack II	56,-	44,-
Kung Fu 3	29,-	—	Mercenary 1	54,-	44,-
After Sgo	27,-	—	Mercenary 2	44,-	24,-
Pat	—	28,-	Jacky Jill	54,-	44,-
Ultima IV	69,-	—	Tot Blob	37,-	44,-
Death Sea	69,-	—	Tiger in the Snow	44,-	—
Phantasie	69,-	—	Vorname	69,-	—
Murder on the Mississippi	69,-	—	Ultima	69,-	—
Marble Madness	69,-	—	Jinns of Darkness	—	58,-
Descent in Desert	69,-	—	Schneider-CPC	0	0
The Pawn	69,-	—	Warrior	69,-	28,-
Knight of Desert	69,-	—	Jinns of Darkness	69,-	69,-
Intrepid	69,-	44,-	Odyssey	69,-	—
Knight Rider	69,-	—	Graphic Adventure	69,-	—
Arade Hall of Fame	—	24,-	Creative	69,-	—
Tiger in the Snow	44,-	—			
Game Master	58,-	—			
Rock'n'Roll	—	28,-			
RM2 Times	—	—			

Bitte unbedingt Computerspiel angeben!
Lieferung 1-30 Brieftuben

Für alle Computer. Jede Menge Anwenderprogramme + viele, viele Spiele mehr.
Lieferung per NN + Porto DM 6,50

PLAY IT

<p>Aufsteiger:</p> <p>Avenger 29,-/42,-</p> <p>Gauntlet 29,-/42,-</p> <p>World Games 29,-/42,-</p>	<p>Von 1-10</p> <p>Fist II 29,-/42,-</p> <p>Yie Are Kung Fu 29,-/42,-</p> <p>Lightforce 29,-/42,-</p> <p>Bazooka Bill 29,-/42,-</p> <p>Scoby Doo 29,-/42,-</p> <p>Sky Runner 29,-/42,-</p> <p>Marble Madness 29,-/42,-</p> <p>Kuiri Warner 29,-/42,-</p> <p>Uchi Mata 29,-/42,-</p> <p>Highlander 29,-/42,-</p>
--	--

Fordern Sie unsere Preislisten für weitere Superspiele, Commodore, Atari, Schneider an.

Versand NN + DM 5,- V-Scheck + DM 3,- Ausland V-Scheck + DM 10,-

Achtung!!! Geänderte Softwareversand L. Ausserbauer Postanschrift!!!! Kernstr. 3, 8000 München 71

Tel.: 089/5 02 30 24

Neu!

Der Katalog Nr. 6

THOMAS WAGNER
SOFTJAHRESKALENDER

Dieser Wagner Softwarekatalog, Postfach 110043, D-8000 Augsburg

Auf 112 Seiten Software, Hardware und Bücher für CPC 464, 664, 8128, JOYCE COMMODORE 64/128 SPECTRUM/PLUS

Der Katalog kostet gegen 1,00 DM in Buchform.

ACHTUNG

KMB-Prozeßgegner und Abgemahnth! Wir suchen und erteilen Informationen. Bitte schreiben Sie uns:

Markt & Technik Verlag AG
R.P. Rauchfuss · Hans-Pinsel-Straße 2 · 8013 Haar



Hits



Mission ELEVATOR

"...sehr gut gelungenes
Actionspiel mit
Abenteuer-Touch und
sehr hohem Spielwitz."
(HAPPY COMPUTER 07/86)

Mission ELEVATOR ist
lieferbar für:
COMMODORE und
SCHNEIDER
(Kassette, Diskette)

**MIT DEUTSCHER
SPIELANLEITUNG!**

MICROPOOL Produkte
erhalten Sie in
den Fachabteilungen

Horten
Horten
Horten

Quelle
INTERNATIONAL

von und
sowie in gutsortierten
Computershops.

Mission ELEVATOR bestellen
Sie bei Quelle unter der Kat.-Nr.

CPC-Kass 580-632-2
CS1-Kass 560-813-8
CS4-Disk 560-823-7



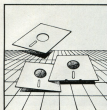
Deutsch/Englisch

SCHNEIDER
CPC
Diskette

Vertrieb:

RUSH
WARE
Online with the brand

Mitvertrieb:
Microhändler GmbH



SOFT-NEWS

Zum Feste das Beste

Rechtzeitig für den Geburtstag haben diverse Softwarehäuser einen ganzen Schwung Compilations veröffentlicht. Compilations sind Sammlungen mit mehreren Spielen, die be-

sonders günstig angeboten werden. In der Regel zahlt man für vier Programme den Preis von einem (Kassette 39 Mark, Diskette 49 bis 59 Mark).

Bei U.S. Gold hat man besonders tief in der Oldie-Kiste gewühlt und viele, zum Teil sehr attraktive Spiele-Sammlungen veröffentlicht. Für Commodore 64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE und MSX gibt es insgesamt 13 verschiedene Compilations! Alle Titel aufzuzählen, wäre zuviel. Deshalb picken wir für jeden Computer nur einen besonders heißen Tip heraus.

C 64: »Brotterbund Blasters« mit »Karateka«, »Stealth«, »Choplifter« und »Spelunker«. Schneider CPC: »Amstrad Academy« mit »Zorro«, »Bruce Lee«, »Dambusters« und »Bounty Bob«. Atari XL/XE: »Shoot Em Up« mit »Super Zaxxon«, »Blitz Max 2001«, »Dropzone« und »Fort Apocalypse«.

MSX: »Unbelievable! Ultimate« mit »Alien 8«, »Gunfrigate«, »Knight Lore« und »Nightshade«. Beyond Software bietet für

Anleitung des Monats

Diesmal gewinnt die deutsche Anleitung des Fußballspiels »World Cup« unseren Preis für besonders originelle Übersetzungen. Ein Mitarbeiter des Horsten Computer Center Essen war

so freundlich, dieses Prachtstück vorzuschlagen. Leider hat er so unleserlich unterschrieben, daß wir seinen Namen nicht herausfinden konnten. Trotzdem schönen Dank! (H)

Eine ist das WM Endspiel und die Stimmung ist elektrisch. Ihre Mannschaft ist erfolgreich durch die Qualifikationsspiele gekommen, und heute ist Ihre Chance, den berühmtesten Pokal zu gewinnen.

Sie spielen für Deutschland, Brasilien, England, oder - gibt es Aussenseiter Ihre Aufgabe ist, das Spiel und die WM zu gewinnen. Die Menge heißt, wenn Ihre Mannschaft auf den Feld kommt muß'los! Sie können sowohl gegen das Computer als auch gegen andere spielen.

C 64 und Spectrum (nur Kassette, 29 Mark) mit »Best of Beyond« folgende vier Programme an: »Shadowfire«, »Enigma Force«, »Psi Warrior« und »Quake Minus One«.

Virgin steuert schließlich »Now Games 3« für C 64 und Schneider bei (Kassette 29 Mark, Diskette 39 Mark). Mit von der Partie sind »Nick Faldo plays

the Open«, »Sorcery«, »Codename Mist II«, »Everyone's a Wally« und »New to a Kill«. Ausführliche Tests mehrerer Commodore-Compilations findet man übrigens in Ausgabe 1/87 unserer Schwesterzeitschrift 64'er. (H) Rahmen: Art der Gürtelgürtel 24, 444 Kasar 2 (U.S. Gold) Anschlag, Carl-Berlin-Str. 161, 4830 Othenhof 1 (Best of Beyond und Now Games 3)

Die Spiele-Hitparaden Dezember 1986

Die deutsche Verkaufshitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt. Bei dieser Leser-Hitparade kann jeder alle vier Wochen mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingspielen und schickt sie

an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »bpb 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergelt'bitte nicht, Absender und Computer-Typ anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendungen 22 Computerspiele verlost. Diesmal

stiftete Ariolasoft Kassetten und Disketten mit »Marble Madness«. Die Gewinner sind:

Harald Albe, Hildenbein
Arnd Arnold, Eschwege
Marcus Claus, Braunschweig
Carsten Dreier, Wölfdelst
Jochen Haag, Schwelm
Michael Haberlein, Harburg
Diemar Hackl, Lemauz
Wolfgang Hasner, München
Thorsten Hoppe, Hohenheim
Markus Karch, Offenbach
Kai Kilpert, Arzberg

Stephan Krenner, Mitzschenhäuser
Thomas Leck, Koblenz-Gosdorf
Marco Mazzalozzi, Beckinghausen
Sebastian Merck, CH-Zürich
Andreas Nerritz, Hilden
Oliver Papp, Köln
Walter Schulz, Saarburg
Christoph Siegelin, Stuttgart
Duke Springer, Sennens
C. Wallich, Mönchen
Ute Wernitzing, Aachenberg

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Shanghai« (Amiga-Version). (H)

TOP 10

Deutschland (Leser-Hits)

- (1) Ghosts'n Goblins (Elite Systems)
- (2) Mission Elevator (Barogold)
- (6) The Bard's Tale (Electronic Arts)
- (5) Winter Games (Epyx)
- (8) Elite (Firebird)
- (3) Leader Board (Access/U.S. Gold)
- (-) Hexenküche II (Palace)
- (-) Super Cycle (Epyx)
- (9) Das Herz von Afrika (Electronic Arts)
- (7) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)

TOP 10

Großbritannien

- (-) Paperboy (Elite Systems)
- (7) Trivial Pursuit (Domark)
- (-) Light Force (FTL)
- (5) Thrust (Firebird)
- (-) Ninja Master (Firebird)
- (6) Dan Dare (Virgin)
- (1) Go for the Gold (Americana/U.S. Gold)
- (-) 1942 (Elite Systems)
- (2) Dragon's Lair (Software Projects)
- (-) Olli and Lissa (Firebird)

TOP 10

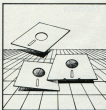
U.S.A.

- (3) Leader Board (Access)
- (1) Silent Service (Microprose)
- (6) The Bard's Tale (Electronic Arts)
- (10) Rock'n Wrestle (Melbourne House/Mindscape)
- (4) Hardball (Accolade)
- (5) Ultima IV (Origin Systems)
- (7) Two-On-Two Basketball (Gamestar/Activision)
- (8) Commando (Elite Systems/Data East)
- (-) Mean 18 (Accolade)
- (-) World Championship Golf (Gamestar/Activision)

TOP 10

Deutschland (Verkaufszahlen)

- (6) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)
- (-) Werner (Ariolasoft)
- (4) Winter Games (Epyx)
- (1) Mission Elevator (Barogold)
- (-) Ghosts'n Goblins (Elite Systems)
- (-) The Eidolon (Lucasfilm/Activision)
- (-) 180 (Mastertronic)
- (-) Dan Dare (Virgin)
- (-) Las Vegas Video Poker (Mastertronic)
- (5) Ninja (Mastertronic)



Alternate Reality: Fortsetzung folgt

Die Fortsetzung des Rollenspiels Alternate Reality ist fast fertig. Das neue Programm trägt den Untertitel »The Dungeon« und ist ein »Stand-alone-Spiel«. Das bedeutet, daß man entgegen anders lautenden Gerüchten nicht den ersten Teil haben muß, um es zu spielen.

Die Programmierer haben anscheinend aus den Schönheitsfehlern des Vorgängers gelernt.

The Dungeon soll wesentlich unkomplizierter sein und ohne die andauernden Diskettenwechsel auskommen, die beim ersten Alternate Reality doch schwer nervten.

Besagter erster Teil mit dem Untertitel »The City« ist jetzt auch für Atari ST, Apple II, Amiga und IBM-kompatible PCs für zirka 80 bis 90 Mark erhältlich. (hl)

RealWare, 4344 Kassel 2



Happy-Leser-Galerie

Der heutige Gast in unserer Star-Galerie ist Ex-Judo-Weltmeister Brian Jacks. Er stand bereits für zwei Computerspiele Pate: »Brian Jacks Super Challenge« und die Judo-Simulation »Uchi Mats«. Bei erfahrenen Software-Sportlern darf da etwas Fachlektüre nicht fehlen.

(Leslie B. Bunder/hl)

SOFT-NEWS

Einsame Insel

Quasi als Nachschlag zum Trip Hawkins-Interview der letzten Ausgabe präsentieren wir Euch heute die Lieblingsspiele des Präsidenten von Electronic Arts. Trip gab zu, daß sich seine Favoriten-Liste etwa alle sechs Monate teilweise ändert.

- The Bard's Tale
- M.U.L.E.
- Starflight
- Sportspiele generell, von allem One-on-One und die neue Golf-Simulation von Electronic Arts. (hl)



Ein erstes Bild von »Alternate Reality: The Dungeon«

Ein Stapel Gewinner

Rechtzeitig zu Beginn der kalten Jahreszeit schneit 20 Lesern die »Winner-Olympiade« ins Haus. Im Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Kingsoft wurden folgende Gewinner gezogen:

Ralf Becken, Füssen
Christian Beckh, Berlin
Markus Dentzer, Gladbeck

Jetzt reiclots!

SOFTWARE FÜR ALLE!!

3 Stück
Ob Cassette oder Diskette

59,90

PAKET I: Red Hawk, Superman, Zorro
PAKET II: Donald Duck's Playground, Hard Ball, Via Arc Kung Fu
PAKET III: Time Tunnel, Zoids, Fight Night

Commodore und Schneider

Da hat nur ein Ziel. Du willst zu uns. Die Zeit ist knapp! Denn eines weißt Du ganz genau, auch die anderen Computerbegeisterten müssen diese Anzeige gesehen haben. Du bist und bleibst dich durch. Du bist in Aktion! Du kannst kein Wort Gedanken mehr fassen. ... Stimmt es wirklich?!

3 — in Worten: DREI Disketten für 59, — DM-Stückchen. JAAA!!! JAAA!!! JAAA!!! ES STIMMT!!! HOL DIR DIE DINGER!!! Brandneue Originalspiele! Auch in Cassettentromm erhältlich. Alle Software lieferbar für Commodore und Schneider.

Alle Spiele sind in beliebiger Menge und Zusammenstellung bestellbar.

Commodore C 64 Kassetten		Schneider Kassetten	
Amazon Woman	Nesak	Androm One	Movie
Benzo	Kung Fu Master	Baldwin	Milady on the Run
Elektroglöbe (= Kiki)	King Kong	Bojars	Rock'n'Roll
Flight Deck	Tau Carr	Boomer	Red Hawk
Quarant	They said a Million 2	Sally Thomass Dec.	Sally Harcourt
Woyenkerche 2	Zorro	Dale Thomass Sub.	The sold a Million
		Exploiting First	
Commodore C 16 Kassetten		Schneider Disketten	
Death Race	Gulfing Falcon	Bomb Jack	Steve Decker Smoker
Galaxia 2		The sold a Million 2	Tau Carr
Commodore C 64 Disketten		Publications Planet	Tronix Low Level
Asphalt	Red Hawk	H-Rain	Turbo Expert
Supersman	Superman	Jump Jet	Wunderbar
Donald Duck's Playground	Starquake	King of the Nipper	Wunderbar
Starquake	Time Tunnel	Ping Pong	Via Arc Kung Fu
Harling	They said a Million 2	Seibitor	High Top Smoother
Fight Night	Via Arc Kung Fu		
Hard Ball	Zorro		
Harvard Approach	Zoids		
Knight Games	Miami Vice		

SOFTWARE-VERSAND: HEIN-NOYER-STRASSE 5 · 2060 HAMBURG 4 · Tel. 040/31 09 00
Gesamtliefer 2. DM in Briefmarken · Versand 5. DM + NN-Gebühr

Kampfgruppe

Taktische Gefechtssimulation auf einem 3600 Felder großen Spielfeld. Vier historische Szenarios mit Szenario-generator. Topografisches Gelände. 70 Waffensysteme aus WK II.

Apple, C 64, ATARI
DM 179, —

Farbkatalog mit 30 weiteren Strategie- und Phantasie-Rollenspielen DM 1. — Bfm.

**THOMAS MÜLLER
COMPUTER — SERVICE**
Postfach 2526 7800 Offenburg

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen inserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone
Beach Head
Beach Head II
Blue Max
Desert Fox
Green Beret
Paratrooper
Raid over Moscow
Rambo II
River Raid
Seafox/Seawolf
Speed Racer
Stalg I
F 15 Strike Eagle
Tank Attack
Theatre Software

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

★ Hallo Freaks

Kung Fu Master



Kai Aagardt aus Süssau beantwortet die Frage zu «Kung Fu Master» aus Ausgabe 11/86:

Die beiden letzten Kämpfer in Raum 4 besiegt man, indem man so dicht wie möglich an einen der beiden Magier herangeht und dann mit <Space> auf Faustschlag umschaltet. Man schlägt den Magier so oft in den Magen, bis seine Energie verschwindet ist. Hat man einen der beiden Magier getötet, stirbt automatisch auch der andere. Aber Vorsicht! Niemals das Gesicht des Magiers treffen, sonst verliert der Magier seinen Kopf und er taucht mit seiner gesamten Energie wieder auf.

Miami Vice

Im Spiele-Sonderheft war die Karte zu «Miami Vice» zu sehen. Achim Hepp aus Dortmund hat die Tips:

- Wenn man zu einem Treffen fährt, sollte man sich schon vorher um den Häuserblock der jeweiligen Bar herumtreiben, um pünktlich in der Bar zu sein.
- Das Schießen aus dem Auto ist nicht unbedingt notwendig!
- Jeden Verbrecher sorgfältig untersuchen.
- Alle Beweismittel sofort zur City Hall bringen.

	= Chadel
	= Keep (of a minor Lord)
	= Tower
	= Lake Mirror
	= Mountain
	= Down
	= Forest
	= Frozen Whales
	= geographische Details, das Gebirge zu überqueren?



„Einen Flipper müsste man haben! Boris, Heinrich und ich, wir wagen gern eine Kugel. Ohne Automaten spiele ich immer noch begeistert 'David's Midnight Magic'. Wer hat Tips dazu?“

Eure Redak

Spindizzy

Roland Apel aus Finnestrop braucht Hilfe bei seinem Lieblingspiel «Spindizzy». Wer kann mir sagen, wie man in den Türmen, die genau über dem Startfeld liegen, weiterkommt und wie man rechts davon den oberen Teil des Spiels erreicht?

Lords of Midnight

Das Strategie-Adventure «Lords of Midnight» ist eine echte Herausforderung an die Kartografen unter den Spielern. Denn obwohl bereits eine Landkarte dem Spiel beiliegt, ist so

keine große Hilfe, da wichtige strategische Details fehlen. Kai Haferkamp aus Osnabrück hat Lords of Midnight bis zum Sieg durchgespielt und eine genaue Karte mit allen wichtigen Punkten gezeichnet.



Karte von «Lords of Midnight» — von unserem Zeichner liebevoll gemalt

Deadline

Bereits in Ausgabe 10/85 wurden die Fragen zum Infocom-Adventure «Deadline» veröffentlicht. Eine vollständige Antwortliste kam bisher nicht, aber Ginter Bächer aus Rivenick kann teilweise weiterhelfen.

1. Ist Steves Brief der Gegenstand, den man George zeigen muß?

Nein, es ist der Kalender in der Bibliothek, den man erst weiterblättern muß (turn calendar). Sieht man sich jetzt den Kalender an, erscheint ein Termin mit Mr. Coates (Notar), wegen des Testaments. Diese Seite muß man George vor der Testamentsverbindung zeigen.

2. Wie öffnet man den Geheimgang im Upstairs Closet?

Hier ist kein Eingang zum Geheimgang, der befindet sich in der Bibliothek.

3. —

4. Kann man das Fenster an der Hauswand öffnen?

Volker ist wahrscheinlich dem Spruch «You must be very clever to do that to the window» aufgesessen. Das Programm meint das ironisch, wenn jemand etwas Unmögliches tun will.

Die Frage 5 ist mit Frage 1 bereits beantwortet. Ginter hat noch einige Tips zum Spiel.

Man muß George das zweite Blatt des Terminkalenders vor der Testamentsverbindung zeigen, weil dieser dann befruchtet, daß sein Vater ihn enterben wollte beziehungsweise hat. George hastet sofort nach der Testamentsverlesung nach oben. Folgt man ihm, versucht George zwar das zu verhindern, aber darum braucht man sich nicht zu kümmern. George geht oben zu erst in sein Zimmer und man selbst am besten gleich auf den Balkon der Bibliothek, denn die

ser wird in der Folge als Versteck dienen. Nach einiger Zeit erscheint dann George, macht etwas an den Bücherregalen und verschwindet hinter einem dieser Regale. In der Bibliothek sollte man sich das Regal etwas näher ansehen, aber acht Spießzüge warten, bis man den schwarzen Knopf drückt und die Tür aufschwingt.

Im Geheimgang ertappt man George auf frischer Tat wie er gerade das neue Testament seines Vaters näher betrachtet. Und in diesem «hidden closet» steht auch ein Safe mit Akten, Dokumenten und anderem Beweismaterial, gesammelt von Mr. Marshall persönlich und Belastung für Mr. Robner, den Geschäftspartner von Mr. Robner. Wer hat also ein Motiv?

— Mrs. Robner hatte ein Verhältnis mit Steves und wollte sich deswegen von ihrem Mann trennen. Indizien: Brief von Steves, belauschte Telefongespräche, Aussagen von Zeugen.

— George hatte ein miserables Verhältnis zu seinem Vater und befürchtete (zu Recht), daß er enterbt wird. Indizien: siehe Geheimgang, Zeugenaussagen.

— Mr. Baxter befürchtete, daß Marshall ihm aufgrund von Beweismaterial etwas wegen seines Skandal anhaben könnte. Indizien: Beweismaterial im Safe, Artikel im Daily Herald.

Aber normalerweise ist in einem Krimi ja immer der Unverdächtigste der Täter. Und Ginter kennt den Mörder auch noch nicht. Inzwischen hat Volker Scheidemann wieder geschrieben. Er ist für jeden weiteren Tip zu Deadline dankbar.

Volker hat mittlerweile Probleme mit dem nächsten Infocom-Adventure, und zwar mit «Suspended». Hier seine Fragen:

1. Welche Funktionen haben die einzelnen Hebel in den Wertekontrollrührern?

2. Wie repariere ich das Kühlungs-system?

3. Wie stelle ich einen kaputten Roboter in der Repair Area auf das Förderband?

4. Wie kann ich die Menschen aufhalten, die mich absetzen wollen?

Castle of Terror

Die Fragen zu «Castle of Terror» (Ausgabe 7/86) beantwortet Dominik Vogt aus Essen.

Zu Frage 1: Dominik hat eine Punkteliste aufgestellt, mit der

Punkte Vorgang

- 8 Nehmen von Gegenständen (nur das erste Mal)
- 20 Get lantern
- 10 Get rung
- 2 Get club
- 10 Get book
- 20 Get treasure
- 5 Drag sack (jedes Mal)
- 10 Examine rung
- 10 Work/help (erstes Mal)
- 1 Work/help (jedes weitere Mal)
- 1 Buy ale
- 5 Give ale to man
- 10 Turn wheel (immer wenn die Brücke herabgelassen wird)
- 5 Lock wheel (jedes Mal)
- 10 Open door (im Burghof)
- 1 Knock door (vor der Hütte; jedes Mal)
- 10 Kill knight (im Keller, mit Axt)
- 10 Kill knight (im Keller, mit Schwert/Speer)
- 5 Remove web (jedes Mal)
- 5 Unlight candle
- 5 Press skull (jedes Mal)
- 5 Light candle
- 5 Put book on shelf (jedes Mal)
- 20 Cut rope (um das Mädchen zu befreien)
- 20 Kill dracula
- 0 Get bone
- 5 Vergammelte Lebensmittel essen oder in der Bibliothek in die Grube fallen
- 10 Spinnenbiß

SEGA HOTLINE

052 41/46236

KORONA SOFT

HOTLINE SEGA

052 41/46236

Der programmierte Wahnsinn ist da.

Das SEGA Master SYSTEM + dem Spiel Hang On nur DM 299,—

C64	Kass / Disk	C64	Kass / Disk
ACROJET	33,— / 53,—	INTERNATIONAL KARATE	25,— / 33,—
ARLINE	33,— / 53,—	LEADER BOARD	33,— / 53,—
ARC OF YESOD	29,— / 43,—	LEATHER GODDESSES	69,—
ASTERIX	29,— / 43,—	MAGIC MARBLES	33,— / 53,—
BARDS TALE	61,—	MIAMI VICE	29,— / 43,—
BARDS TALE II	61,—	MONTZUMAS REVENGE	29,— / 43,—
BOBBY BEARING	29,— / 33,—	MURDER ON THE MISSISSIPPI	53,—
COMPUTER HTS 3	29,— / 33,—	NEXUS	33,— / 43,—
DANTES INFERNO	29,— / 33,—	NODES OF YESOD	33,— / 53,—
DEACTIVATORS	29,— / 33,—	NOW GAMES II	29,—
DE ERBSCHAFT	43,— / 53,—	PRODIGY	33,— / 53,—
ERS & FEUER II	69,—	ROBIN OF THE WOOD	29,— / 43,—
FIST II	33,—	SUPER CYCLE	33,— / 43,—
HACKER I	33,— / 53,—	TASS TIMES	53,—
HEARTLAND	33,— / 53,—	THE PAWN	61,—
HOT WHEELS	29,— / 43,—	VEIRA CRUZ	43,— / 53,—
HYPABALL	29,— / 43,—	W.A.R.	33,— / 53,—
MARBLE MADNESS	33,—	WERNER	29,— / 33,—

AMIGA	ADVENTURE CON. SET	89,—
ARCHON	89,—	
ARENA	79,—	
ARTIC FOX	89,—	
DEEP SPACE	89,—	
MARBLE MADNESS	89,—	
ONE ON ONE	89,—	
ROUGE	69,—	
THE PAWN	79,—	
WINTER GAMES	69,—	
ATARI ST		
ARENA	89,—	
COLOR SPACE	53,—	
DEEP SPACE	89,—	
LEADER BOARD	79,—	
MAJOR MOTION	53,—	
SILENT SYRIS	79,—	
SUNDOG	119,—	
WINTER GAMES	69,—	

Ank. anfordern !! Versand: 5,— DM + M, V-Gebäck + 5,— DM. Ausland nur Schecküberl. + 8,— DM

Kette: KORONA SOFT, Wotmannsweg 6, Postf. 31 15, 4630 Gütersloh

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

★ Hallo Freaks

Die Rückkehr des Dungeon Master (Bard's Tale, Teil 4)

Nachdem der Dungeon Master bei Bard's Tale schon als verschollen galt, hat ihn jetzt ein besonders eifriger Redakteur aus Versehen herbeigezaubert (die letzten Trümmer der Redaktion werden gerade beseitigt). Wir haben die Situation genutzt und ihm ein paar weitere Fragen vorgelegt.

Gibt es eine Hilfe gegen die Dunkelheit?

Die Finsternis des Bösen ist undurchdringlich. Allein für winzige Augenblicke gewährt der Gott der Dunkelheit Einblick in seine Regionen.

Was soll man im Tempel des Mad God?

Suche und widerstehe in den Katakomben King Alldred. Danach mußt du Harkyns Castle erforschen. So wird der Weg gebohrt zum Vorhof von Kylearans Amber Tower.

In Harkyns Castle gibt es einen Thron. Was macht man dort?

Ein jeder wird sterben, wenn er sich darauf setzt. Es sei denn, er kann Musik machen.

Wenn man einem Barkeeper viel bezahlt, erzählt er mehr?

Ein jeder Wirt fängt schon bei geringem Trinkgeld zu reden an.

Wie benutzt man den «Onyx-Key»?

Der «Onyx-Key» ist seit uralter Zeit im Besitz derer von Mangar. Gehe mit ihm in die tiefsten Severs und suche die Stufen zum Schloß. Der Zugang zu Mangars Tower wird dir nicht mehr verwehrt bleiben.

Wie öffnet man die Türen zu den Schlössern?

In Mangars Tower wird der Suchende den Herrn der Schlüssel treffen. Eine kleine Gabe wird ihm milde stimmen.

Wie befreit man Skara Brae von Mangar?

Mangars Tower ist der letzte und gefährlichste aller Plätze in Skara Brae. Das letzte Geheimnis löst sich, wenn man ...

Nach einem herzhaften Gähnen war der Dunpeon Master eingeschlafen. Wir werden ihm nach seinem Mittagsschlafchen weitere Fragen stellen, bis dahin kann Euch vielleicht Uwe Rückl aus Fürth weiterhelfen, der einen hervorragenden Nachwuchs-Dunpeon-Master abgeben würde. Seine Tips:

Musikinstrumente machen nicht nur Musik, sondern treffen

eine Gruppe von Gegnern oft empfindlich, wenn man sie mit «Use» benutzt.

— Firehorn verringert 30 bis 60 Hitpoints

— Frosthorn verringert 50 bis 80 Hitpoints

— Spiritdrum verringert 80 bis 110 Hitpoints

— Galts Flute läßt einen Wolf erscheinen

— Heal Harfo heilt einen Charakter um 10 bis 20 Hitpoints

— Truthdrum läßt Feinde leichter treffen

— Spectre Snare fängt einen beliebigen Feind ein und läßt ihn für die eigene Gruppe kämpfen. Ringe sind ebenfalls mächtige Gehilfen:

— Shield Ring senkt den AC-Wert um 2 Punkte

— Dark Ring bietet Schutz gegen feindliche Zaubersprüche

— Ring of Power fägt Angreifern 20 bis 40 Hitpoints Schaden zu

— Deathring belebt einen toten Charakter

Zahlreiche Rätsel in den verschiedenen Ebenen machen einem die Lösung nicht gerade leicht. Auch dafür hat Uwe ein paar Tips:

— Wer von den Priestern nicht in die Katakomben gelassen wird, sollte sich mal etwas genauer in den Sewers im zweiten Level umschauen. Dort ist ein Name zu finden.

— Die Lösung des Rätsels im zweiten Stock von Harkyns Castle ist ein Gegenstand, den Kämpfer brauchen. Er ist am Anfang in zweifacher Ausfertigung bei Garth's Equipment Shop erhältlich und fängt mit «S» an.

— Im gleichen Stockwerk ist eine Figur gemeint, die gerne Blut trinkt. Dracula läßt grüßen.

— Die Taverne, nach der im dritten Stockwerk gefragt wird, liegt genau im Osten von Skara Brae. Man erfährt ihren Namen nur, wenn man die Taverne betritt.

— Wer die Antwort zur Frage nach einer Figur nicht erzählt, sollte sich öfters mal mit einem Gastwirt unterhalten.

— Die Frage nach dem «Endless Byway» kann jeder beantworten, der den Süden der Stadt untersucht hat. Dort gibt es eine Straße, die niemals ein Ende findet.

Außerdem sollte man (in dieser Reihenfolge) folgende Dinge finden, um in Skara Brae zu bestehen: Katakomben: Auge des Mad God (Eye)

Kylearans Tower: Silver Square, Silver Triangel, Onyx Key.

Der Onyx Key ist der Schlüssel zum letzten Castle, zu Mangars Tower.

Zum Schluß noch einige Fragen:

Ralph Weber aus Moers versteht den Barkeeper nicht, wenn er sagt: «The stone golem has been spoken of twofold». Er

würde auch gerne wissen, wie man bei einem Monk, außer durch Magie, die Armor Class herunterbekommt.

Wie bekommt man einen Charakter, der in Stein verwandelt wurde, wieder lebendig, ohne erst in einen Tempel zu gehen?

Zork III

Guido Seifert aus Berlin vervollständigt die Lösungen zur Zork-Trilogie. Nach Zork I in der Ausgabe 1/86 und Zork II in der Ausgabe 3/86 folgt jetzt die Lösung für den letzten Teil.

Zu Beginn des Spiels sollte man mit dem Seil nach oben klettern und warten, bis ein Mann erscheint. Diesem kann man voll vertrauen. Zusätzlich zum hölzernen Stab braucht man noch die leere Kiste. In der Kiste kann man die Lampe über den See befördern. Vom Grund des Sees sammelt man das Amulett auf, und schwimmt dann nach Süden. Hat man den seltsamen Schlüssel gefunden, verschiebt man den Deckel und erreicht trockenen Fußes die andere Seite. Das klappt allerdings nur, wenn man nicht zuzugewandt, und das Erdbeben noch nicht stattfand.

Danach kann man sich auf den Kampf im Schattenland vorbereiten. Es ist nicht Aufgabe, die Figur zu töten, sondern nur bewegungslos zu schlagen, und den Hut und den Mantel zu stehen. Inzwischen sollte das Erdbeben stattgefunden haben. Es hat sich dabei ein Zugang zum königlichen Museum geöffnet. Zuerst sollte man ins Puzzle gehen. Dort kann die Sandsteinwände verschoben. Wer es geschickt genug macht, kann die an der Ostwand befestigte Leiter zum Ausgang schieben, und mit einem alten Buch entkommen. Die Stahltür sollte man ignorieren.

Als nächstes schiebt man die Zeitmaschine in den Juwelenraum, stellt sie auf 773 und reist in die Vergangenheit. Wenn die Wachen verschwunden sind, versteckt man den Ring unter dem Sitz der Zeitmaschine, wo man ihn auch später wiederfindet. Nun kann sich derjenige freuen, der das Brot nicht selbst gegessen hat, denn damit muß man den alten Mann füttern, den man im «Engraving's Room» findet. Zum Dank zeigt er auf eine Geheimtür, hinter der es schmuckgerade zum Ende geht.

Leider wird einem der Weg durch einen Spiegel und zwei unfreundliche Wachen verstellt. Um daran vorbeizukommen, blockiert man den roten Lichtstrahl und drückt auf den Knopf. Dadurch öffnet sich die Spiegelwand, und man kann den Spiegel betreten. Im Spiegel zieht

man den Griff, und richtet den Pfeil durch Drücken der farbigen Wände nach Norden aus. Jetzt den Griff unbedingt wieder herablassen, und so lange gegen die Mahagony-Wand drücken, bis es nicht mehr weitergeht. Nun den Pfeil nach Süden richten, und an die Pflanzwand drücken. Wer sich traut, möge beherrscht an die Tür klopfen. Zusammen mit dem Master dreht man die Wählscheibe beim «Parapet» auf 4 und drückt auf den Knopf. Bevor man die Zelle betritt, bittet man den Master, hier zu warten. Von der Zelle aus betritt man den Master, die Scheibe auf 8 zu stellen, und auf den Knopf zu drücken. Danach sollte sich die Bronzetür mit dem Schlüssel öffnen lassen.

Hier sind die Gewinner!

Zehn Hallo-Freaks-Leser haben beim LCPWettbewerb gewonnen und bekommen in den nächsten Tagen ihren Activision-Pullover zugeschickt. Wolf-Gideon Bleek aus Großhadern, Frank Blumenhofen aus Ktln Jn Burkhardt aus Wiehl, Andre Dickhoff aus Norden, Richard Faderny aus Wien, Österreich, Walter Friß aus Bronschhofen, Schweiz, Thomas Hautak aus Sylke, Christian Loh aus Duisburg, Alexander Moers aus Biberach, Olaf Rumensy aus Winterburg. Herzlichen Glückwunsch!

Fairlight

Carsten Braun aus Ansbach hat starke Probleme mit «Fairlight». Aus der Anleitung des Originals wird er nicht schlau. Muß man nur die Schätze (Goldbeute) aufsameln, oder gibt es noch eine andere Aufgabe? Darüber hinaus hat er folgende Fragen:

1) In den roten Höhlen (in der Kelleretage) befindet sich eine Erdspalte. Gibt es einen Weg, darüber zu kommen?

2) Im Erdgeschloß befindet sich in der Nähe der fleischfressenden Pflanze ein weißes Treppenhäus. Der Zugang wird aber von einem Geistermörch versperrt. Wie kommt man vorbei?

3) Gibt es überhaupt einen Weg (außer den in begrenzter Anzahl vorhandenen Sanduhren) den Geistermörchen beizukommen?

Auch Marion Snaga aus Apelem kommt bei Fairlight nicht weiter. Sie sucht noch die Schlüssel zu den Türen.



Commodore 64/128
 Schneider CPC
 Spectrum 48 K



Vorsicht vor Graumporten!
 Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Imagine Software, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
 Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-MÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft
 Fastware Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von und sowie in allen autorisierten Computershops und im guten Versandhandel.

blind. Das Gewehr nicht vergessen, denn in der Wüste wimmelt es von Räubern und Löwen.

Die Westregion

Die Westregion wird von Bombara, Hausa, Mandigo und Fang bewohnt. Ihre Häuptlinge sind wild auf Elfenbein und geben dafür bald ein Geheimnis preis. Sprache:

Himmelsrichtungen:

- Norden = Koko
- Süden = Pfluthswama
- Westen = Mimbumi
- Osten = Katula

Weitere Bezeichnungen sind »Hutingo« für den Fluß Niger, der Pharoa wird hier »Oz Oz« genannt. Die Kamele heißen gleich wie der Norden: »Koko«.

Reisetips:

Im Norden der Westregion benötigt man die Wasserflasche, während man im Süden schon das Buschmesser einsetzen muß. Auch hier gilt: Gewehr nicht vergessen.

Die Zentralregion

Die Zentralregion bewohnen Banda, Mongo, Bambunda, Ugander und Lunda. Das Stammesoberhaupt freut sich über Silber und verrät dafür das eine oder andere.

Sprache:

Himmelsrichtungen:

- Norden = links von Utomba
- Süden = rechts von Utomba
- Westen = entgegen Utomba
- Osten = mit Utomba

»Utomba« ist der dort herrschende Westwind. »Mongdama« ist der Name des Flusses Kongo. »Itakarunda« heißt ihr Gott.

Reisetips:

Die Zentralregion liegt hauptsächlich im tropischen Regenwald, man braucht also ein Buschmesser. Am besten ist es hier, die Flüsse gar nicht zu verlassen, denn alle Dörfer, mit Ausnahme der Mongos, liegen an ihnen.

Die Südregion

Hier leben folgende Stämme: Barwa, Bamba, Banfa, Buschmänner, Zulu. Die Häuptlinge verraten bald etwas über Schätze und das Grab, wenn man ihnen Kupfer gibt. Sprache:

Himmelsrichtungen werden hier nach den Jahreszeiten benannt.

- Norden = Sommer
- Süden = Winter
- Osten = Frühling
- Westen = Herbst

Der Fluß Sambesi heißt »Lastwana«; die Viktoriafälle heißen »Gumba lu Untoba«; die Zulus nennen sich selbst »Kaluzi«. Der indische Ozean wird in der Südregion »Dschipapa« genannt. Der Berg Thabana heißt »Bethuda Zalabana«.

Reisetips:

Zu Fuß ist man am schnellsten, da die Flüsse alle ungünstig liegen. Sonst kann man eigentlich

nur raten, das Gewehr dabeizuhaben.

Die Ostregion

Die Ostregion ist besiedelt von Sushelli, Massai, Somalier und Ugander. Jeder Häuptling ist überglücklich, wenn er Smaragd bekommt; dafür erzählen sie auch gerne etwas. Sprache:

Himmelsrichtungen:

- Osten = nach Obadi
- Westen = mit Odabi
- Norden = Rehobo
- Süden = Dethamee

»Kala Umbasi« heißt ihr Sonnengott. »Uba« ist das Land der aufgehenden Sonne, ein anderes Wort für Osten. »Ka-uba« ist ein weniger gebräuchliches Wort für Westen. Elefanten heißen »Gälumba« und Flamingos »Ukambi«.

Reisetips:

Die Ostregion ist reich an Gebirgen. Wer vermeiden will, am Berg auszurutschen oder durch Steinachlag getötet zu werden, der trage ein Seil. Für die großen Seen eignet sich ein Kanu. Wer pfeife ist, kann aber auch darauf verzichten.

Tips

— Hat man dem Häuptling eines Stammes genug von seinem Lieblingsmetall geschenkt, läßt er einen im Dorf gratis einkaufen. Falls man verwundet ist, holt er den Medizinmann, der auch meist die Wunden heilen kann.

— Zusätzliches Geld gibt es, wenn man neue Seen, Berge, Flußmündungen und Flußquellen entdeckt. Dieses Geld wird einem in der nächsten Hafenstadt ausgehändigt.

— Im Oktober des ersten Jahres wird jeder Primus letztes Versteck finden. Hier sind auch die Edelmetalle dabei, die den Häuptlingen jener Region, in der der Schatz versteckt liegt, so gefallen. Mit ihnen besucht man gleich den nächsten Stamm und schenkt sie dem Häuptling, der darauf auch sofort ein Schatzversteck verrät.

— Besonders wichtig ist es auch, den übrigen Eingeborenen Geschenke zu machen. Der eine oder andere weiß etwas Nützliches zu berichten.

— Unendlich viel Zeit:

Folgender Trick macht den Spieler von den »6 Jahren« unabhängig. Gleich am Anfang in Kairo den Spielstand speichern. »Primus letztes Versteck« finden und mit Hilfe der Metalle einen Schatz heben. Mit diesen Edelmetallen nun in der betreffenden Region alle Völker »abklappern«. Ist das geschehen, wieder den Spielstand 1 laden. Nun hat man ja von einem der vorher besuchten Völker erfahren, wo der nächste Schatz liegt. Diesen Schatz hebt man, besucht danach die Völker der betreffenden Region und läßt wieder Spielstand 1.



Interfunk
FACHGESCHÄFT

RADIO WEISS
Spezialversand

COMPLAY

Hohenzollernring 29 · 5000 Köln I
Telefon 0221/252457



Professionaler
Spielhallen-Joystick



lieferbar
in **17,90**
Professionaler
Taster mit Beleuchtung

Die große Fantasy-Rollenspiele-Ära ist angebrochen.



- Bard's-Tale **62,- DM**
- Ultima II * **97,- DM**
- Ultima III **39,- DM**
- Ultima IV **67,- DM**
- Fantasie **57,- DM**
- Mythos I **77,- DM**
- Alter Ego **77,- DM**
- Alternate Reality **49,- DM**
- Herz von Afrika **65,- DM**
- Seven Cities of Gold **69,- DM**

Disketten für Commodore, * Atari 8

Jede Menge preiswerte Module für Atari, CBS, Intellivision und Interton. Fordern Sie unsere Liste an.

Wir haben ständig Interesse am Ankauf gebrauchter Original-Software.

Lassen Sie sich ein Angebot machen:

Bezeichnung:	Cass.	Disk.	orig. verp.	verp.	(Unser Angebot bitte nicht ausschließen)
					DM
					DM
					DM
					DM
					DM

Zutreffendes bitte ankreuzen und schicken an:
COMPLAY
Hohenzollernring 29
5000 Köln I
Wir schicken Ihnen unser Angebot.

Name _____
Str. _____
Ort _____
Tel. _____

★ Hallo Freaks

Infiltrator

Das Action-Adventure «Infiltrator» hat Dietmar Dedecio aus Niesetal von Anfang an fasziniert. Hier seine Lösung mit Plan zu Teil II.

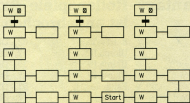
Ziel des Spiels ist es, Geheimdokumente zu fotografieren, die in fünf verschiedenen Räumen versteckt sind, und zwar hinter verschlossenen Türen. Die Türen kann man nur auf folgendem Weg durchschreiten:

Zuerst geht man ins fünfte Haus, holt sich die «Passcard» und zieht am besten die gelbe

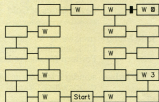
Uniform an (vorher kann man sich noch im ersten oder zweiten Haus den «Electronic Key» besorgen, der die Alarmanlage ausschaltet). Mit der neuen Uniform kann man in den meisten, mit Wächtern besetzten Räumen ungestört suchen. Außerdem wird man von den Wachen im Lager nicht mehr belästigt. Anschließend geht man in die Fabrik und bringt die Passcard und den Key in die vorgegebenen Räume.

Jetzt muß man nur noch die Fotos schießen. Zuerst in den Chefsitz und die Wächter, wenn notwendig, außer Gefecht setzen. Im zweiten Haus geht man besser den linken Weg (siehe Karte). Jetzt nur noch im ersten Haus drei Fotos machen und die Mission ist beendet! Zum Schluß geht man zurück zum Hubschrauber und fliegt zurück.

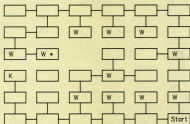
Haus 1



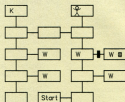
Haus 2



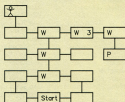
Fabrik



Chefsitz



Haus 5



Legende:

- W=Wache
- P=Passcard
- ★=Gelbe Uniform
- ⊠=Fotos machen
- *=Passcard einstecken
- K=Key einstecken
- 3=3 Granaten
- + =Verschlossene Türen

Raumplan der fünf Häuser bei «Infiltrator»

The Pawn

Mike Menke aus Hamburg kennt die Antworten auf die Fragen zu «The Pawn» aus der Ausgabe 11/88:

— Das Wheelbarrow spielt in dem Adventure überhaupt keine Rolle

— Das Licht bekommt man in der Leuchte im «Dying Forest». Aber erst die Bowl des Gurus mit Schnee füllen (vor dem Ice-Tower) und ihm wiedergeben. Jetzt im Baumstumpf nachsehen, «pauch» nehmen und mit den drei Steinen das Licht machen.

— In der Gartenlaube die «raks» und die «ho» mitnehmen, dann das T-Shirt ausziehen und mit der «raks» und der «ho» zusammenbinden. Damit läßt sich der «Boulder» beiseite schieben.

— Das Pferd vom Abenteuerer sollte man lieber in Ruhe lassen, denn sobald man Pferd oder Adventurer bedroht, zieht das Pferd die Magnum und sagt: «Go ahead, Punk, make my day.»

Obwohl Mike schon so weit ist, hat er noch einige Fragen:
 — Wie komme ich in die Höhle an den Alchemisten vorbei?
 — Wie gelange ich durch die

«Riverside Chamber» (ebenfalls in der Höhle) nach draußen?

— Wie kommt man im Ice-Tower durch die schwere Tür?

— Wer hilft mir das «Wristband» abzubekommen? Wenn es Kronos ist, wo finde ich ihn?

— Wie bekomme man den Safe auf?

— Was mache ich mit dem Seil aus dem Lift?

— Was mache ich mit dem Seil aus dem Lift?

Zork II

Henrik Gudat aus Reinach in der Schweiz spielt auf seinem Apple-Computer das Infocum-Adventure «Zork II». Er will wissen

— wie man das Einhorn fängt (beziehungsweise den Schlüssel bekommt)

— wie man den Wizard kontrollieren kann

— wie man den Drachen vom Tunnel weglockt

— wie die Lösung des Rätsels im Riddle Room lautet

Brandneue Bücher rund um die ATARI ST

G. Jägermeier

WordStar für ATARI ST
1986, 435 Seiten

WordStar ist ein umfangreiches und leistungsreiches Textverarbeitungsprogramm und damit sicherlich zu Recht das meistverkaufte Programm seiner Art. Doch bedeutet dies nicht unbedingt, daß es auch einfach zu bedienen ist. Hier setzt dieses Buch an. Es handelt in verständlicher Weise mit allen Möglichkeiten von WordStar und Modifizierbarkeit und ist damit eine ideale Ergänzung zum Handbuch. Es vermittelt alle Informationen für den effektiven Einsatz dieser Programme auf den ATARI ST Computern.

Best-Nr. MT 90258
ISBN 3-89090-298-6
DM 49,-/hFr. 45,19/65 382,20

In Vorbereitung:
GBASE II für ATARI ST
1988, ca. 210 Seiten

Best-Nr. MT 90206
ISBN 3-89090-299-8



P. Rosenbeck
C-Programmierung unter TOS/ATARI ST
1986, 376 Seiten

Entweder das Programmieren in C kann der stolze Besitzer aller Fähigkeiten seines ATARI ST ausüben. Für Leser mit elementaren EDV-Vorkenntnissen gibt der Autor in diesem Buch eine gründliche und leicht lesbare Einführung in das Programmieren mit dieser wichtigen und vielseitigen Sprache. An ausgewählten Beispielen und in allen Einzelheiten erläutern Beispiele werden auch die fortgeschrittenen Aspekte der Sprache (Datenverwaltung, Strukturen, dynamische Speicherverwaltung, Rekursion) ebenso ausführlich wie die Grundlagen beherrscht. Besonders Gewicht hat auf das Programmieren auf Systemebene gelegt (Schalttafel zum Betriebssystem TOS, Benutzung von QEMDOS, BIOS und XBIOS), so daß der Leser in die Lage versetzt wird, auch systemnahe Programme auf seinem ATARI zu erstellen.

► Wegen des raschen Schritts zur Post-Programmierung auf dem ST:
Best-Nr. MT 90228
ISBN 3-89090-298-6
DM 52,-/hFr. 47,93/65 405,60



R. Amlien/D. Luda
ATARI-ST-LOGO
1986, 226 Seiten

LOGO vereint viele Vorteile anderer Programmiersprachen in sich. Es ist interaktiv, leidet und produziert weniger, erlebbar, einfach zu erlernen und doch komplexe Probleme gewachsen. Dieses Buch ist für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet. Bildschirmtrotz, viele ausführliche Beispiele - teilweise mit Lösungsaufgaben zur Vertiefung des Gelernten - tragen zu einer guten Verständlichkeit und einem sicheren Lernfortschritt bei. Doch auch der erfahrene Programmierer kommt auf seinen Kosten, professionelle Anwendungen und ein Kapitel über künstliche Intelligenz runden das Spektrum ab.

Best-Nr. MT 90223
ISBN 3-89090-223-5
DM 49,-/hFr. 45,19/65 382,20



P. Rosenbeck
GEM-Programmierung unter GEM/ATARI ST
1. Quartal 1987, ca. 360 S.

QEM, die Benutzerschnittfläche der ATARI-ST-Computer, gilt als außerordentlich benutzerfreundlich. Sie vereint herausragende grafische Darstellung und selbstberleitende, symbolische Benutzereingabe. Natürlich verfügt sich hinter dieser freundlichen Oberfläche eine außerordentlich komplexe interne Struktur.

► Das Buch zeigt, wie man mit der Programmiersprache C die interaktivsten Merkmale der GEM-Benutzerschnittfläche (Windows, Pull-Down-Menüs, Maus) auch in der eigenen Programmierung verwenden kann.

Best-Nr. MT 90203
ISBN 3-89090-293-0
DM 52,-/hFr. 53,48/65 452,48



L. Likar/L. Luda
Das Systemhandbuch zum ATARI ST
1. Quartal 1987, ca. 388 S.

Zwei Themen bilden die Schwerpunkte des vorliegenden Buches: Die Struktur der 68000-CPU und der ATARI 520/250 ST. Auf dieser theoretischen Basis stellen die Autoren die Programmierumgebung des ATARI 520/250 ST anhand vieler Beispielprogramme dar. Besonders Aufmerksamkeit wird der Erklärung von Maschinenansprachen in der BIOS-Systeme und in höhere Programmiersprachen (z. B. BASIC und C) gewidmet. Die Beschreibung eines 68000-Assemblers und einige generelle spezifische Maschinenansprachen runden das Buch ab.

Best-Nr. MT 90218
ISBN 3-89090-218-2
DM 52,-/hFr. 47,93/65 405,60



W. F. Fastranz
ATARI-ST-BASIC-HANDBUCH
1986, 264 Seiten

Das BASIC für die ATARI-ST-Computer ist außerordentlich umfangreich und mächtig. Über 130 Befehle stehen bereit, um auch komplexe Aufgaben mit diesen Computern zu bewältigen. Die neuartige Benutzerschnittfläche der Rechner erleichtert ein entsprechendes Erlernen dieser allgemeinen Programmiersprache. Dieses Buch stellt eine Anleitung zur Anwendung von BASIC auf die Erfindermasse und Möglichkeiten dieses speziellen Systems dar. Eine übersichtliche Zusammenstellung des gesamten Befehlsverzeichnisses macht dieses Buch zu einem Heißhüter bei der täglichen Programmierarbeit.

Best-Nr. MT 90205
ISBN 3-89090-207-0
DM 52,-/hFr. 47,93/65 405,60



I. Likar/P. Lika
Der ATARI 520 ST
2. überarb. u. erw. Aufl. 1988, 166 Seiten

Dieses Buch enthält alle Informationen, die für stolze Besitzer eines ATARI 520/250 ST wichtig sind. Die jetzt vorliegende überarbeitete und erweiterte Auflage trägt den neuesten Entwicklungen bei ATARI-Rechnern. Unter anderem wurden die inzwischen einschlagenden Betriebssysteme und einige geänderte Systemanforderungen hervorgehoben.

Best-Nr. MT 90229
ISBN 3-89090-229-4
DM 49,-/hFr. 45,19/65 382,20



J. Steiner/G. Steiner
GEM für den ATARI 520 ST
2. überarb. u. erw. Aufl. 1988, 324 Seiten

Dieses Buch ist eine Einleitung in alle, was GEM für den stolzen ATARI 520/250 ST-Besitzer interessant macht. Besonders interessant für den fortgeschrittenen Anwender, aber auch für den, der noch die Struktur eines so komplexen Betriebssystemes kennenlernen möchte, sind die Kapitel über den internen Aufbau von GEM mit seinen grafischen Merkmalen.

Best-Nr. MT 90230
ISBN 3-89090-220-8
DM 52,-/hFr. 47,93/65 405,60

Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler

Bestellungen im Ausland bitte an den Buchhandel oder an untenstehende Adressen.
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56
Österreich: Liebesauer Media Handels- und Verlagsmit. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, ☎ 02/22/48 15 38-0

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.



Hans-Pinsel-Strasse 2, 8013 Haar bei München



Fragen Sie Ihren Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 200 aktuellen Computertiteln, Computerbüchern, Softwareprogrammen. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

DIE HELIKOPTER-FLUGSIMULATION!

Super HUEY II



U.S. Gold Computerspiele GmbH.
An der Gumpesbrücke 24, 4044 Karlst. 2

Vertrieb: Rushware Mivertreib: MICRO-HILFEN
Distribution in Österreich: Karssoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von



sowie in allen größeren Computershops und im guten Versandhandel

SECHS NEUE AUFGREGENDE MISSIONEN:

DER ATRÜNNIGE: UH1X ist gestohlen worden. Die Jagd beginnt. Sie müssen es erhaschen, die Stützpunkte vor der Vernichtung zu bewahren.

DAS FEUER: Besitzen Sie Ihre Anti-Feuer-Ausrüstung um den in den Hügeln Californiens ausgebrochenen Großbrand zu löschen.

ENTSCHEIDUNG AM GOLF: Wägen Sie zu allem entschlossene Politische Unruheherde, die sich in U-Booten und bewaffneten Booten aufhalten, energisch in ihre Schranken.

DAS BERNUDA-DREIECK: Sie befinden sich zwar nur auf einem Wetterwauklarungsfeld, aber im Bermuda-Dreieck ist nichts unmöglich...

RETTUNG IN DER ANTARKTIS: Das hier ist Kampf unter härtesten Bedingungen, aber man zählt auf Sie. Retten Sie Leben!

GEPÄR AN BOHRLOCH: Eine Ölquelle droht zu explodieren. Retten Sie die Menschen und bekämpfen Sie das Feuer, bevor alles hochgeht!

SUPER HUEY II ist jetzt für den Commodore 64/128 auf Kassette und Diskette erhältlich.